

nel demo cd in regalo: FADE TO BLACK, TEKKEN 2 e PRO PINBALL THE WEB

Anno I Numero 1 Settembre 1996 L. 14.900
SPED.ABB.POST.50% MILANO CMP-ROSERIO

Ufficiale PlayStation Magazine No. 1

Tekken 2
La Namco colpisce duro

Destruction Derby 2
Crash Bandicoot
Wipeout 2097

Recensioni:
Formula One
Resident Evil
Fade to Black
Int. Track & Field
Bust a Move 2
Earhtworm Jim 2
Pro Pinball
Galaxian 3
Die Hard Trilogy
Pete Sampras Tennis

Speciale Psygnosis Una storia infinita



CAN'T STOP
MUST POP
MUST BUST
OR ELSE I'M DUST
CAN'T STOP
MUST POP
MUST BUST
OR ELSE I'M DUST
CAN'T STOP
MUST POP
MUST BUST
OR ELSE I'M DUST
CAN'T STOP
MUST POP
MUST BUST
OR ELSE I'M DUST
CAN'T STOP
MUST POP
MUST BUST
OR ELSE I'M DUST

BUST A-MOVE 2 ARCADE EDITION







Acclaim entertainment inc.

PLAYSTATION
SATURN

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE 2™ is a trademark of TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1996. All rights reserved. "PlayStation" & the logo are registered trademarks of the Sony Computer Entertainment, Inc. Sega & Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the PlayStation version of the videogame.

HALIFAX

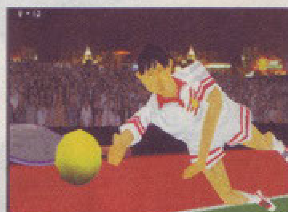
Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Sportsmaster
WORLD CLASS PLAYERS









SAMPRAS
EXTREME
TENNIS™



Codemasters™

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Limited. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Finalmente liberi. Con l'interfaccia a raggi infrarossi di Sharp ZR 5000 sarete finalmente liberi di dialogare con PC e stampanti...



SHARP

Ufficiale PlayStation Magazine 1

Sommario



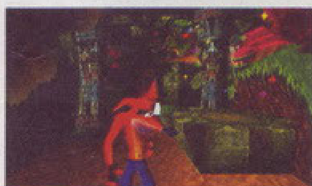
14 Destruction Derby 2

***Destruction Derby* è stato il gioco per PlayStation più venduto in Europa. Il seguito è ancora meglio. Gli sviluppatori della Reflections ci raccontano in esclusiva le principali novità di *DD2*.**



22 Wipeout 2097

***Wipeout* non è stato solo un gioco ma un fenomeno di costume grazie alla musica dei Leftfield e alla grafica dei Designers Republic. E ora arriva il seguito...**







14-37 Anteprime

***Crash Bandicoot, The Adventure of Lomax, Tomb Rider, Micro Machine 3* e *Final Doom* completano le anteprime.**

40 Psygnosis

I migliore produttore di giochi per PlayStation. Scoprite il perché.











51-91 PlayTest

***Tekken 2, F1, Resident Evil, Fade to Black, Bust a Move 2, Die Hard Trilogy*... e altro ancora.**

Benvenuti. Avete tra le mani il primo numero di *PlayStation Magazine* (*PSM* per gli amici). Una nuova rivista dedicata esclusivamente alla fantastica console a 32-bit più venduta al mondo. Grazie ai nostri stretti rapporti con la Sony Computer Entertainment saremo in grado di fornirvi notizie, anteprime e recensioni esclusive sui migliori titoli per PlayStation. Attenzione però, non sviolineremo su oscuri giochi in giapponese venduti a prezzi giapponesi che potete comprare solo in Giappone (beh, qualche volta sì). La nostra "missione" è servire i videogiocatori italiani che hanno una PlayStation PAL ufficiale - e vogliamo farlo nel modo migliore. Questo primo numero ci sembra già un buon esempio di quello che vi potrete aspettare in futuro.

Infine, come ciliegina sulla torta, allegato ad ogni numero di *PSM* c'è un CD. È il primo e unico CD Demo ufficiale disponibile in Italia (l'abbiamo solo noi e, di conseguenza, l'avete solo voi): al suo interno c'è una selezione dei migliori giochi in arrivo per la vostra PlayStation. Da oggi non dovrete più accontentarvi di semplici foto, ma potrete provare in anteprima i giochi più attesi e decidere da voi (con l'aiuto delle nostre recensioni) se valgono o no i vostri sudati risparmi. Meglio di così...

Riccardo Albini

P.S.
Sì, d'accordo, non si può proprio dire che ci siamo spremuti le meningi per inventare il nome della rivista, ma quantomeno dice il vero. Questa è LA rivista PlayStation. Anzi, è addirittura Ufficiale!

...in ogni circostanza.

Qualsiasi cosa succeda, ovunque voi siate, rimanete comodi: con ZR 5000 potrete continuare a lavorare proprio come nel vostro ufficio.

Per essere ancora più funzionale il suo display LCD, grazie a un processore a 16 bit, ha il Touch Screen a icone più veloce che esista sul mercato, dotato di menù in lingua italiana.

La sua memoria estendibile a 2 mega di RAM e a 16 Mb di memoria flash, unita a un Word Processor tra i più avanzati vi permette la creazione di documenti anche complessi che potete firmare direttamente sul display, e mandare via fax semplicemente collegandovi a un qualsiasi telefono oppure a un cellulare GSM o ETACS, tramite scheda PCMCIA (opzionale). Ma non è ancora tutto, grazie al software PC Link che riceverete gratuitamente potrete interfacciarvi al vostro PC e importare ed esportare file nei principali formati (TXT, RTF, CSV, SDF, BMP).

Il Database di ZR 5000, dotato di 16 campi prefigurabili, è veramente unico nel suo genere, infatti vi permette di gestire gli archivi in modo dinamico, incrociando tutte le informazioni a disposizione.

Inoltre potete prendere appunti direttamente sul display, dargli un titolo digitandolo sulla tastiera e salvarli come file che potrete stampare, faxare e modificare a piacimento.

Se invece volete semplicemente mandare e ricevere messaggi, avete a vostra disposizione un software di posta elettronica che vi consente di comunicare con applicativi già collaudati quali Lotus CC Mail e Microsoft MS Mail o di utilizzare un sistema proprietario che supporta fino a 20 utenti. Dunque, non preoccupatevi e accendete il vostro ZR 5000.

Due mesi di lavoro sono assicurati, poi vi basta cambiare le normali pile stilo. Per ulteriori informazioni chiamate ZR 5000 servizio clienti, 02/89516997.



ZR-5000 I
BUSINESS. ANYTIME. ANYWHERE.

SHARP

Ufficiale PlayStation Magazine N.1

Sommario

Direttore Responsabile: **Gaetano Manti**

Delegato Alla Direzione Editoriale: **Maverick Greissing**

Realizzazione Editoriale

Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726

Direttore: **Riccardo Albini**

Coordinamento e Produzione: **Alberto Rosetti**

Impaginazione: **Vittorio Cutrì, Davide Candiani, Roberta Asmeri**

Hanno collaborato: **Marco Rana, Pier Marco Rosa, Carlo Barone, Paolo Cupola, Giorgio Baratto, Davide Soliani**

Direzione e Amministrazione

Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

Pubblicità

Direzione: **Walter Longo 02-67131263**
Agenti: **Stefano Giordano, Romano Scabini, Simona Miano**

Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12 The Green Business Center
The Causeway, STAINES
Middlesex TW 18 3 AL
Great Britain
Telefono: 0044-(0)1784-469900
Fax: 0044-(0) 1784-469996

USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers,
1901 South Bascom Avenue Suite 630
CAMPBELL, CA 95008
USA

Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *The Official PlayStation Magazine* e *Playstation Power*.
Copyright Future Publishing Ltd, Inghilterra 1995/1996. Tutti i diritti riservati.
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 11.04.1996 al n. 228
Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 legge 549/95 - Milano.
In questo numero la pubblicità è al 12%

PlayStation Magazine è stampata su carta ENSOLUX g. 60 con marchio ecologico nordico.

Una copia Lire 14.900, numeri arretrati Lire 29.800, abbonamento annuale(12 numeri) Lire 125.000
Conto corrente postale n. 26802207 intestato a Il Mio Castello Spa - Via G. B. Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)

Fotolito
Yellow & Red

Stampa
G. Canale & C. S.p.A.

Distribuzione per l'Italia
Parrini Spa - Roma

Gestione Abbonamenti
Staff Srl - Diffusione Sviluppo Stampa
Via G. B. Bodoni, 24 - Buccinasco (MI)
Telefono: 02-45702415
Fax: 02-45702415

Anteprime







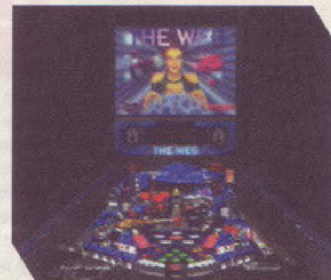
PlayTest





Sommario





Il CD Ufficiale di Playstation Magazine

Ogni mese PSM vi propone un CD con i demo dei titoli più interessanti in uscita oppure già disponibili. Il primo CD di *PSM* non poteva essere migliore con il demo di quello che è il miglior gioco disponibile per PlayStation: *Tekken 2*. La recensione la trovate a pagina 52. Di *Fade To Black* trovate due demo giocabili per provare la potenza delle avventure grafiche a 3D su PSX. L'ultimo demo riguarda il miglior flipper disponibile: *Pro Pinball the web* (recensione a pagina 82). Ma se i giochi non vi bastano sul CD di *PSM c'è* anche un modo per accompagnare l'ascolto del vostro CD musicale preferito con immagini psychedeliche: il *V-CD*.

Altre informazioni e istruzioni a pagina 94.





Tekken 2



Fade To Black



V-CD



Pro Pinball competition

PSM News

L'asta per la Psygnosis

La base di partenza è di $200 milioni

La Psygnosis è in vendita. La notizia non è nuova, ma tra gli addetti ai lavori circolano ormai cifre sulla base di partenza necessaria per acquisire la casa di software che grazie a titoli come *Wipeout* e *Destruction Derby* ha fatto vendere più PlayStation in Europa di chiunque altro (leggete a pag. 40 lo speciale, del tutto casuale, sulla Psygnosis).

Sony, che l'aveva acquistata nel maggio del 1993, ha da tempo deciso di vendere la società, consentendogli di ritornare a fare l'editore puro così da poter sviluppare titoli per altre console. L'asta partirà da 200 milioni di dollari, ma sembrerebbe che qualcuno abbia già offerto 300 milioni di dollari.

Girano voci che qualcuno abbia già offerto 300 milioni di dollari

Viste le cifre, le società del settore in grado di partecipare all'asta non sono molte: si parla di Electronic Arts, Acclaim e GT Interactive. Se una di queste riuscisse ad acquisire la Psygnosis diventerebbe automaticamente il leader assoluto del mercato dei videogiochi. Ad ogni modo, alcuni osservatori credono che vincerà l'asta una società esterna al settore.

Il valore della Psygnosis è cresciuto enormemente durante lo sviluppo e il lancio della PlayStation. La società ha dato alla Sony ottimi consigli, eccellenti prodotti e pochi grattacapi. Il potenziale della casa di Liverpool è enorme considerato che il mercato delle console della nuova generazione è destinato a crescere. Il fatto che la Psysgnosis facesse parte dell'impero Sony ne ha in effetti limitato la produzione di titoli per altre console.

La Sony, che pagò 30 milioni di dollari per acquistarla, può consolarsi sapendo che farà più soldi con la vendita della Psygnosis di quanti ne ha fatti fino ad oggi con la vendita delle console PlayStation.

A vendita conclusa uno dei due fondatori della Psygnosis, Jonathan Ellis, si ritirerà. L'altro socio e fondatore Ian Hetherington continuerà invece a guidare la società (visto quello che è riuscito a costruire, l'ultima cosa che i nuovi padroni faranno sarà di licenziarlo).

Ellis ha dichiarato che "Sento che è il momento di andarmene. Il mio lavoro qui è finito e voglio fare altre cose. Sono stato qui per dieci anni e sono stati dieci anni meravigliosi. In questo periodo la società è cambiata, come anche il settore. Abbiamo sicuramente raggiunto tutti gli obiettivi che ci eravamo prefissi quando abbiamo fondato la società, e anche qualcosa di più."

"Credo che il settore dei videogiochi", ha aggiunto Ellis, "sia destinato ad entrare in una nuova era e come le industrie discografica e cinematografica sarà controllato da cinque o sei grosse multinazionali. Sarà molto diverso da com'era nel 1984 quando cominciai, ma so che la Psygnosis sarà protagonista anche di questa nuova fase.





***Destruction Derby* è il più venduto gioco per PlayStation fino ad oggi. Ora avete capito perché l'asta parte da 200 milioni di dollari, vero?**

Il basket della Warner

Pitball, lo sport del futuro?



I nuovo gioco della Warner, *Pitball*, è un mix tra un picchiaduro e una simulazione di basket: una sorta di sport futuristico che, anche nel titolo, ricorda un classico dei Bitmap Brothers, *Speedball*. Il gioco, la cui uscita è prevista a ottobre, è ambientato all'interno di arene scavate sulla superficie di vari pianeti e consiste in uno scontro uno-contro-uno tra giocatori umani e non. Usando la forza bruta, bisogna conquistare e difendere la palla ad ogni costo, con ogni mezzo. Ciascuno dei dodici personaggi ha la sua particolare tecnica di gioco, tra cui cinque mosse speciali, e un proprio campo di gioco. Il vantaggio di giocare in casa, una volta tanto, influenza realmente l'esito delle partite e non è lì solo per bellezza (bellezza?, NdR).



Pitball ha una serie di punti a suo favore. Il primo, e il più ovvio, è che si può giocare in quattro. Cosa che a noi piace molto. In secondo luogo, la grafica ha un look molto particolare, simile per certi versi a quello dei personaggi del film di Tim Burton, _The Nightmare Before Christmas_. Potrebbe essere un titolo interessante.

Le possibilità di scalare la classifica (nel corso dei quattrodici campionati previsti, strutturati in modi diversi) aumentano acquistando attrezzature diverse, come stivali propulsori o speciali guanti da combattimento, e scegliendo l'arena in grado di potenziarne gli effetti.

Pitball è ambientato in un mondo realmente tridimensionale, con zoomate e panoramiche a 360º. La grafica ha un "look" poligonale particolare che si sposa bene col tema futuristico del gioco.



Se avete seguito l'anno scorso la Coppa del Mondo di rugby ricorderete sicuramente un giocatore della Nuova Zelanda di nome Jonah Lomu. Una forza fisica spaventosa associata ad una velocità da centometrista sono le caratteristiche di questo "terza linea" degli All-Blacks che sta per avere un gioco tutto suo grazie alla Codemasters.

Jonah Lomu Rugby è una simulazione di rugby multi-giocatore con animazione tridimensionale in *motion-capture* prevista per novembre. Il gioco avrà una curva d'apprendimento che dovrebbe renderlo immediatamente giocabile, ma anche uno spessore simulativo che dovrebbe garantirne la longevità. Trentadue squadre nazionali - tra cui Nuova Zelanda, Australia, Italia e le squadre del 'Cinque Nazioni' - si affronteranno in una serie di competizioni.

A detta della Codemasters, Lomu è un appassionato di videogiochi ed è "molto disponibile a dare consigli sulla realizzazione e giocabilità del gioco". Contiamo di presentarvelo tra breve.

Cuore di vandalo

Konami annuncia *Vandal Heart*

La Konami ha annunciato che entro la fine dell'anno pubblicherà un gioco di ruolo (GdR) per PlayStation, intitolato *Vandal Heart*. Forse altri giochi di ruolo già in dirittura d'arrivo, quali *Suidoken* (anch'esso della Konami), *Arc The Lad*, *Final Fantasy* e *Warhammer*, lo batteranno sul tempo, ma da quello che abbiamo visto possiamo già dire che *Vandal Heart* sarà molto, ma molto giocabile. Come al solito, il vostro eroe deve viaggiare per lande misteriose in cerca di un Santo Graal, interagire con strani personaggi e combatterne altri ancora più strani strada facendo. Ad ogni modo, sembra avere una forte componente tattica, con elementi da gioco da tavolo. Ci sono combattimenti, sia a distanza che corpo a corpo, ma ci sono anche pozioni, incantesimi e magie in quantità più che sufficiente per soddisfare tutti gli amanti dei GdR. E naturalmente, girando su PlayStation, la grafica 3D sarà un elemento essenziale del gioco. *Vandal Heart* potrebbe essere il primo GdR ad avere un reale impatto sulla PlayStation. Ve lo faremo sapere.







In _Vandal Heart_, ci sono molti elementi tattici. La Konami non ha però trascurato l'aspetto grafico .

Pirata della strada

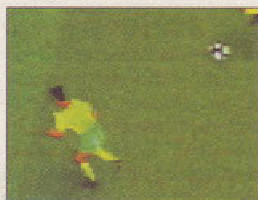
La risposta del PSX a *Mario Kart*

Uno dei migliori giochi di corsa per console a 16-bit sta per uscire anche per PlayStation. In *Street Racer* della UbiSoft i protagonisti sono dei bizzarri personaggi alla guida di bizzarre macchine su percorsi tortuosamente bizzarri. Ogni personaggio ha caratteristiche diverse: alcuni sono grossi e pesanti e tengono meglio la strada, altri sono piccoli e leggeri e vanno come una scheggia. Inoltre, ognuno ha la sua arma speciale per togliere di mezzo gli avversari.

Geniale è la pensata di inserire un "Micro Mode" che consente di commutare la visuale da dietro in visuale dall'alto come quella di *Micro Machines*. E non è tutto, perché c'è anche un "modo autoscontro" simile a quello di *Destruction Derby* , in cui i vari personaggi cercando di spingersi l'un l'altro fuori da un'arena circolare.

Secondo Mev Dinc della Vivid Image, il team di sviluppo del gioco, "*Street Racer* è la risposta della PlayStation a *Mario Kart*". L'uscita è prevista per fine ottobre.





Il bello dei videogiochi

Numero 1:
Fare un fallaccio in *Adidas Power Soccer* senza farsi beccare dall'arbitro.

Lo sappiamo. Non è quello che si dice "fairplay", ma è uno spasso.

Allora, innanzitutto invitate a casa vostra un amico che non ha mai giocato ad *Adidas Power Soccer*. Voi conoscete tutti i trucchi, lui lo vede per la prima volta. La palla è in possesso di un suo giocatore. Il vostro calciatore gli si avvicina e zac, un'entrata a piedi uniti sulle caviglie. L'arbitro fischia il fallo e dà una punizione a suo favore. Lui è tutto concentrato sul tiro da fermo e non si aspetta certo un attacco frontale. Ma chi se lo aspetterebbe?

Bam! Un bel calcione in stile kung-fu e il suo calciatore si accascia come un sacco di patate. Il vostro amico si volta verso di voi protestando: «Ehi, questo è un fallaccio da espulsione. Non vale». Ma l'arbitro fa segno di continuare. Voi correte verso la porta avversaria palla al piede e lasciate partire un "Predator shot" (cioè una cannonata) che fa finire il portiere in porta col pallone. Triplo fischio e fine della partita. 1 a 0 per voi. In guerra e in amore tutto è permesso, vero?

Qui GIAPPONE

Notizie, curiosità, varie & eventuali dalla terra del Sol Levante.
Attenzione: Alcuni dei giochi citati potrebbero non arrivare mai in Italia!

L'evento del mese in Giappone è stata l'uscita del primo gioco della Square per PlayStation: *Tobal Nº1*. La Square è specializzata in Giochi di Ruolo, ma con *Tobal Nº1* si avventura per la prima volta nei picchiaduro. Dream Factory, il team di sviluppo di *Tobal Nº1*, è formato da ex membri dei team di sviluppo di *Virtua Fighter* e *Tekken 2*.

Il gioco presenta un meraviglioso mondo tridimensionale con personaggi in alta risoluzione che si muovono all'incredibile velocità di 60 frame al secondo. E lo si nota: i personaggi possono eseguire un elevato numero di mosse con una fluidità strepitosa. Questa specie di miracolo è stato reso possibile dal fatto che gli sviluppatori non hanno usato nessuna tecnica di *texture mapping* per realizzare i personaggi.

La Square ha inoltre annunciato una serie di nuovi giochi per PlayStation che usciranno nella prossima primavera dopo il lancio in dicembre di *Final Fantasy 7*. *Bushido Blade* è diverso dai soliti picchiaduro perché non ha né incontri a riprese né barre d'energia. Ambientato all'interno di un vecchio castello, si potrà combattere nelle aree in cui è diviso, come boschi di bambu, ponti e case abbandonate. Il giocatore potrà scegliere i personaggi come anche le armi e ciò influenzerà notevolmente le prestazioni del vostro combattente. All'inizio del gioco, un demo in computer grafica illustra la tecnica di fabbricazione di spade in Cina (questi giapponesi!).

Si è sentito spesso criticare l'invasione di giochi giapponesi in Europa: ora sembra che la tendenza si stia ribaltando. La Sony Computer Entertainment ha creato una nuova etichetta in Giappone chiamata Yooge, che distribuisce giochi stranieri in Giappone. Dopo il successo di *Wipeout* ed *ESPN Extreme Sports*, la SCE ha da poco pubblicato *Total NBA*. Nonostante in Giappone il basket non sia uno sport popolare, le vendite sono state buone. A detta della SCE, il successo di *Total NBA* è dovuto all'elemento strategico presente nel gioco. Per promuovere il titolo, la SCE ha prodotto uno spot pubblicitario molto divertente, nel quale una squadra di basket americana bussa alla porta di una tradizionale casa giapponese e viene invitata a entrare dalla padrona di casa. I giocatori cominciano quindi a correre su e giù, saltando sui tavoli e passandosi la palla, mentre il ragazzo di casa, con un joypad PlayStation in mano, gioca a *Total NBA*. Alla fine, l'allenatore della squadra si beve un te in giardino con tutta la famiglia. Da sbellicarsi...



La UEP Systems sta per lanciare un gioco di snowboard che si chiamerà *Cool Boarders*. È il primo titolo PSX per questa società multimediale. I giocatori potranno scegliere tra due simpatici personaggi e decidere quale tavola usare (si può anche decidere il loro abbigliamento, ma la cosa non ha alcun effetto sul gioco). Sarà possibile scegliere tra tre diverse difficoltà e i più bravi potranno cimentarsi su un percorso extra. Il gioco è entusiasmante ed originale, anche se un po' difficile. *Cool Borders* ha anche dei fondali in *texture-mapping*. Il coin-op *Alpine Surfer* della Namco in confronto sembra, graficamente, una landa desolata. Per essere il suo primo gioco, la UEP ha fatto un ottimo lavoro. *Cool Borders* dovrebbe arrivare in Europa entro dicembre.

Infine, una notiziuola curiosa che non ha niente a che vedere con i videogiochi. Una piccola società di nome Holipro sta distribuendo a case di produzione cinetelevisive ed agenzie di pubblicità foto del suo nuovo progetto, DK-96: Digital Kids 96. Si tratta in realtà di una Diva Virtuale di nome Tate Kyoko, creata utilizzando una workstation Silicon Graphic, che è in grado di cantare e recitare in film, programmi TV o spot pubblicitari. Kyoko verrà proposta da Holipro come una vera attrice. Solo in Giappone...













[1] *Tobal No.1* è il primo picchiaduro della Square. [2] È realizzato dai programmatori di *Virtua Fighter* e *Tekken 2*. [3] *Cool Boarders* è una simulazione di gare sulla neve. [4] *Bushido Blade*, sempre della Square. [5] Una fanciulla virtuale .



Una sequenza dello spot televisivo realizzato dalla SCE per il lancio di *Total Nba* in Giappone. Dei giocatori di basket si allenano all'interno di una casa con risultati esilaranti: il meglio dell'umorismo giapponese. Uno spot riuscito!

L'*Arena della Bethesda*

Dal PC alla PlayStation

Alla PlayStation manca ancora un vero e proprio gioco di ruolo. In attesa che escano i chiacchieratissimi *Final Fantasy VII* e *Vandal Heart*, giungono notizie dagli USA che la Bethesda ha quasi completato lo sviluppo di *Arena: Elder Scrolls*. La versione PC, che aveva eliminato quei noiosi turni di gioco trasformando praticamente in un gioco d'azione, è già una pietra di paragone per il genere dei giochi di ruolo.

A:ES usa grafica 3D e tecniche avanzate di illuminazione per creare il misterioso mondo di Arena: la visuale è in prima persona, come in *Doom*, con la possibilità di ruotare su 360º.

Il mondo da esplorare è l'equivalente di otto milioni di chilometri quadrati, quindi non pensiate di poterlo vedere tutto in pochi giorni. Il gioco contiene inoltre migliaia di personaggi e un particolare sistema di creazione di incantesimi che consente di miscelare migliaia di magie diverse.

Il seguito, intitolato *Daggerfall*, è appena uscito per PC e sta vendendo alla grande.







***Arena: Elder Scrolls*, come si può intuire dal nome e dalla grafica si tratta di un Gioco di Ruolo. Ma che gioco di ruolo. È stato un successo per PC e porterà le sue magie anche su PlayStation.**

L'impero ritarda ancora

Dark Forces rimandato, *Rebel Assault* bocciato

Due giochi per PlayStation ispirati alla saga di "Guerre Stellari" stanno avendo dei problemi. *Dark Forces* è slittato al 1997 perché la LucasArts vuole prima vedere come va il Nintendo 64. Sciocchi. Questo discorso vale ovviamente per tutti gli altri titoli LucasArts, i quali sono stati messi in pausa a tempo indeterminato.

Peggio ancora, *Rebel Assault II* per Playstation è stato cancellato. Gli sviluppatori tedeschi della Factor 5 hanno bloccato lo sviluppo e la Virgin non pubblicherà più il gioco. Al momento non è stata data alcuna spiegazione sul perché e il percome.









[1] *StrikePoint* è un nuovo simulatore di elicottero-sparatutto in 3D. [2] Il "motore grafico" crea stupendi "effetti nuvola", dando un effetto di realismo. [3] Le missioni sono varie e lunghe e possono essere condivise con un amico.

Punto di rottura

AfterShock diventa *StrikePoint*

Che si chiami *AfterShock* o *StrikePoint*, non è molto importante. Quello che conta è che questo simulatore di elicottero-sparatutto in 3D della Elite è ormai quasi pronto per la pubblicazione, prevista entro l'autunno. Descritto come un gioco che presenta una miscela unica di "azione frenetica e forti elementi strategici" (che è poi quello a cui sembrano puntare tutti i simulatori oggigiorno), *StrikePoint* vi mette a disposizione nove diversi elicotteri, tutti renderizzati, mentre il modo a due giocatori vi consentirà di giocare le varie missioni con un amico, nei panni di alleato o di nemico.







***Dark Forces* è stato messo in pausa perché la LucasArts vuole prima monitorare il mercato del Nintendo 64. [1] Quindi non aspettatevi di vedere schermate come questa... [2] ...o quest'altra. Peccato.**



Sim City 2000

(e *Sim City* prima di lui) è stato un successo su qualunque formato sia stato pubblicato. L'idea del gioco è semplice: si parte da un terreno edificabile e, investendo i propri soldi in varie amenità come energia elettrica, acqua e trasporti, si cerca di costruire una città che faccia venire voglia alla gente di venirci a vivere e lavorare. Quando la vostra metropoli comincia a popolarsi vi renderete conto che c'è molto da fare per far felici i vostri cittadini.

Bisogna costruire parchi e stadi per divertire la popolazione, stazioni di polizia e dei vigili del fuoco per mantenere l'ordine e proteggere i cittadini contro le varie calamità... umane, naturali o extraterrestri, affrontare il continuo problema del deterioramento delle strade e dell'inquinamento. Il controllo di questo universo in miniatura avviene con un sistema di icone e menu. Una caratteristica esclusiva della versione PlayStation sta nella possibilità di farsi un "giro virtuale" in 3D per la propria città.

Sim City 2000 è un gioco particolare, che potrebbe farvi scoprire un nuovo modo di giocare, dove l'obiettivo principale non è tanto riuscire a vincere ma osservare e capire come le cose cambiano e si evolvono in base alle scelte fatte.

PlayStation Magazine Consigliati



Fade To Black

Fade To Black vede il ritorno di Conrad B. Hart, già interprete di *Flashback*, nello splendore della grafica tridimensionale, con un'avventura piena di enigmi, di azione, di nemici da sconfiggere e di armi da ritrovare. Se volete saperne di più leggete la recensione a pag. 68. Meglio ancora: giocate voi stessi il demo che trovate nel CD.



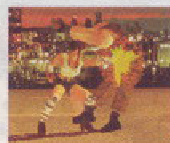
Formula 1

Come potete leggere nella recensione a pagina 58, il gioco della Psygnosis è una fantastica, realistica e straordinaria simulazione di corsa, nonché un divertentissimo arcade. La presentazione grafica è strepitosa, ma fortunatamente anche la giocabilità non è da meno. Impareggiabile replica di un campionato di Formula 1.



Alien Trilogy

Non è il più facile sparatutto in circolazione, ma a giudicare dalla richieste di aiuti che arrivano ai nostri "cugini" di *Game Power* è sicuramente uno dei giochi più graditi dai possessori di PlayStation. Se non avete mai giocato a *Alien Trilogy*, dovreste farlo. I livelli sono vastissimi e l'atmosfera è da brivido.



Tekken 2

Potremmo anticiparvi che ha preso 10 e non aggiungere altro. Oppure dirvi: "Provate il demo che è nel CD di questo mese e rendetevene conto da soli." Oppure invitarvi a leggere il test di sei pagine a pag. 52. Ci limitiamo a dirvi che questo è il miglior gioco per PlayStation. Gli appassionati di picchiaduro sanno di cosa stiamo parlando.

La Posta

Dal mese prossimo PSM Magazine avrà la rubrica dedicata ai suoi lettori. Se avete dubbi, problemi, consigli da chiedere ai nostri esperti riguardanti la vostra PlayStation (Italiana) e i giochi (PAL) scrivete a:
PlayStation Magazine
Studio Vit
via Aosta 2
20155 MILANO

UNA STORIA VERA

Poco meno di un anno fa, il 29 settembre 1995, la PlayStation fece il suo debutto ufficiale in Europa. In questo articolo ripercorriamo la storia del " più grosso lancio di un prodotto Sony dai tempi del Walkman".



Il successo di critica e di pubblico registrato della PlayStation da quando, il 3 dicembre 1994, debuttò sul mercato giapponese rappresenta per la Sony la realizzazione di un desiderio: diventare un leader dell'industria dei videogiochi. L'interesse della Sony per il mercato dei videogiochi risale alla prima metà degli anni '80, quando decise, insieme ad altre case di elettronica di consumo come Toshiba, Matsushita e Philips, di sostenere lo standard MSX, uno dei tanti esperimenti di creare un unico standard per gli home computer. Nonostante il cartello dei produttori di MSX comprendesse le maggiori case di elettronica di consumo mondiali e la Microsoft (che aveva disegnato il sistema operativo della macchina), il tentativo di creare un unico standard si rivelò un fallimento.

Nel frattempo, esattamente nel 1983, il ventennale lavoro degli ingegneri della Sony che stavano lavorando a diversi progetti di ricerca culminò in un sistema broadcast professionale in grado di produrre grafica 3D in tempo reale per la produzione televisiva, denominato "System G". Nel 1985 Ken Kutaragi, l'inventore della PlayStation e oggi direttore e general manager della divisione Ricerca & Sviluppo della Sony Computer Entertainment, entrò a far parte del gruppo di ricerca del System G.

Una volta portato a termine il System G, Kutaragi e il suo team di quattro ingegneri studiarono come sfruttare questa nuova tecnologia in altre applicazioni. Essendo che la maggior parte dei membri del team erano appassionati di videogiochi, fu per loro naturale pensare a una console con avanzate capacità tridimensionali.

I cinque membri del team, alla guida di Kuturagi, cominciarono a stendere i piani per lo sviluppo di una "macchina da gioco da sogno". Il lavoro procedette a singhiozzo per un po', poi nel 1990 fu formalizzato e nacque ufficialmente il progetto PlayStation. Il team di sviluppo passò da 5 a 10 membri e quando fu completato nell'estate del 1993 era cresciuto fino a comprendere 50 persone. Il progetto piacque ai dirigenti della Sony e dopo diversi anni di pianificazione e pre-produzione, nel 1990 si diede il via al progetto PlayStation. Il team di Kutaragi raddoppiò gli effettivi, passando da cinque a dieci ingegneri, tra specialisti hardware e progettisti di processori. Quando nel 1993 fu completato, il team era formato da 50 persone.

L'obiettivo che Kutaragi e il suo team si erano proposti di raggiungere era tutt'altro che ordinario. Partendo da zero, volevano sviluppare una macchina che offriva grafica 3D in tempo reale e incorporava processori RISC (al tempo usati solo per le

I magnifici cinque









Il lancio della Playstation fu supportato da quattro eccezionali titoli: [1] *Tohshinden*, [2] *Ridge Racer*, [3] *Wipeout* e [4] *Destruction Derby*. Non si può poi dimenticare il mitico [5] *Tekken*, uscito poco dopo.

Non cercate di smontare la vostra PlayStation per vedere come è fatta dentro. L'abbiamo fatto noi per voi.
1. Elaboratore del segnale digitale proveniente dal CD. 2. Controller CD che smista tutti i dati che arrivano dal CD. 3. Processore audio a 16-bit e 24 canali che genera musica ed effetti sonori. 4. Memoria da 512K per immagazzinare i dati relativi all'audio. 5. Convertitore del segnale audio digitale. 6. Codificatore/decodificatore video che manda le immagini al televisore. 7. Memoria video RAM (VRAM) a 1Mb per immagazzinare le immagini video. 8. Processore grafico o GPU che si occupa di tutto quello che vedete sullo schermo. 9. ROM del sistema operativo che fa funzionare la PlayStation. 10. Processore centrale o CPU: contiene anche il geniale chip 3D (il cosiddetto Geometry Transfer Engine) e l'hardware MDEC per la riproduzione di immagini video. 11. Memoria RAM principale (DRAM) a 2Mb per immagazzinare i dati relativi a un gioco.

workstation) e tecnologia CD-ROM per offrire ai videogiocatori giochi di "nuova generazione". Il tutto, ovviamente, a prezzi abbordabili dai normali consumatori.

Questa decisione di saltare a pié pari tecnologia 2D che andava per la maggiore in quegli anni, fu essenziale per il risultato finale - che è poi la PlayStation che avete in casa. Infatti, ci vuole molto tempo per disegnare l'hardware e implementarlo e se non si è in grado di guardare avanti, di anticipare i nuovi trend, si rischia di ritrovarsi per le mani una macchina già superata.

Sony utilizzò la migliore tecnologia disponibile al tempo (ovviamente nella fascia di prezzo di una console da casa): all'interno della PlayStation pulsa un processore RISC R3000 in grado di operare a 33 Mhz e 30 MIPS (Milioni di Istruzioni al Secondo). Per fare un confronto, il più veloce dei 16-bit dell'epoca, il Sega Mega Drive, funziona a una velocità di clock di 7,6 Mhz mentre il 3DO, che fu il primo 32-bit in commercio (fu lanciato nel novembre 1993), gira a 12,5 Mhz.

Ma la potenza della PlayStation veniva non tanto dalla velocità di clock quanto dai processori "custom", disegnati da Kutaragi. Fu sua anche l'idea di utilizzare tecnologie integrate a larga scala (in parole povere, significa utilizzare tecnologie che integrino diversi componenti e processi in un solo chip, cosicché possano "dialogare" più velocemente tra di loro, oltre ad essere meno costosi da produrre). Il processore centrale



Ken Kutaragi

1975
Viene assunto in Sony. Entra nella Divisione Sviluppo N° 1. Lavora allo sviluppo di TV a cristalli liquidi e microprocessori
1982
Entra nella Divisione Sviluppo N° 2. Lavora allo sviluppo della Mavica, la macchina fotografica elettronica.
1983
Entra nei Laboratori di Sviluppo. Lavora a diversi progetti tra cui dei floppy disk ultra-piccoli.
1984
Entra nei Laboratori di Elaborazione Dati. Lavora sull'elaborazione dei segnali digitali.
1988
Entra nei Laboratori di Ricerca Sony. Lavora a progetti LSI di integrazione a larga scala.
1989
Entra nella Divisione Home Video. Lavora allo sviluppo di sintetizzatori audio digitali.
1991
Lavora alla Divisione Video Disc (la divisione che ha sviluppato la PlayStation)
1993
Diventa Vicepresidente esecutivo della Divisione Ricerca & Sviluppo della SCE





Dal bar a casa vostra

Convertire i giochi da bar, i cosiddetti coin-op, per una console da casa è solitamente una garanzia di successo. Si pensi a *Street Fighter II* della Capcom ai tempi del Super Nintendo, o oggi a *Ridge Racer* della Namco per PlayStation e *Virtua Fighter* della Sega per Saturn. La ragione è semplice: i giocatori che si sono appassionati a un gioco a furia di monetine non aspettano altro che poterlo giocare in casa propria. Sony, che non dispone di una sua divisione coin-op come ad esempio la sua rivale Sega, ha sviluppato fin da subito una "versione arcade" della scheda madre della PlayStation, non tanto per competere con le altre case produttrici di coin-op, bensì per fornire loro un modo per sviluppare giochi da bar e poi convertirli in pochi mesi per la PlayStation. È quello che è ha fatto la Namco con *Ridge Racer* - il titolo che ha praticamente fatto vendere la PlayStation al suo debutto - e la Konami con *J-League Winning Eleven*. Una decisione che ha pagato in termini di popolarità e vendite.



o CPU viene aiutato nel suo lavoro dal "motore poligonale", cioè dalla GPU (Graphics Processor Unit o unità d'elaborazione grafica), che elabora autonomamente tutti i dati che gli vengono passati dalla CPU, liberandola così di alcuni gravosi compiti, e passa poi alla memoria VRAM (VideoRAM), che immagazzina fisicamente l'attuale "frame buffer" (la parte di memoria dello schermo che conserva il contenuto di ogni schermata) e consente di visualizzare un'immagine sullo schermo, con tutti gli effetti possibili come trasparenza, nebbia e altri effetti visivi.

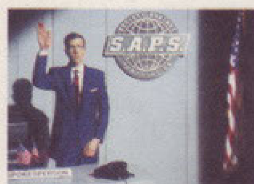
Il "motore" a 32-bit della PlayStation può essere spiegato anche in un altro modo: il colore a 24-bit è formato da tre canali colore a 8-bit (per visualizzare il Rosso, il Verde e il Blu che compongono le immagini video) e un ulteriore "canale alpha" a 8-bit. Combinando questi quattro canali, la PlayStation può visualizzare immagini a milioni di colori sullo schermo,
are gli importanti
cui sopra.
tro importante
lemento della
layStation è il sonoro
24 canali di qualità
dio digitale, che è a
volta governato e
ato" dai 4Mbit di
44.1 Mhz a 16-bit del
onoro. L'uso del CD
come supporto consentì agli ingegneri della Sony di sfruttare al meglio la decennale esperienza della società giapponese nel campo audio e i risultati sono a disposizione di qualunque orecchio.
Altre innovazioni sono la riprova dell'impegno - e dell'enorme budget di Ricerca & Sviluppo - profuso dalla Sony nello sviluppo della PlayStation. Il joypad ne è l'esempio più lampante. Il suo design, allo stesso tempo unico e confortevole da impugnare, è completato da una dotazione di un totale di 10 pulsanti più un originale pad direzionale a quattro pulsanti separati. Studiato inizialmente per le mani e le case giapponesi, più piccole nella media di quelle degli europei e degli americani, la versione per il mondo occidentale fu ingrandita del 18% circa, mentre il cavo fu allungato di circa 70 centimetri.

Un'altra dimostrazione della pianificazione a medio-lungo periodo con cui è stata realizzata la PlayStation, è il cavo di collegamento - il Link Cable - che anticipa lo sviluppo dei giochi multiutente. Creato per portare nelle case le caratteristiche multi-utente dei giochi arcade, il cavo consente di collegare due "stazioni" PlayStation (ciascuna dotata di console, TV e copia del gioco) senza le limitazioni dello "split-screen" su un singolo TV.

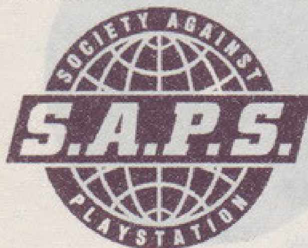
Ma ancora più importante fu l'introduzione della "memory card", il contributo più originale apportato dalla PlayStation allo sviluppo della tecnologia delle console. «Pensavo che idealmente i dati di un gioco dovrebbero essere personali, dovrebbero essere di "proprietà" del giocatore invece che della macchina», spiega Kutaragi.

Per le console, che non hanno hard disk o cose simili, l'immagazzinamento dei dati è sempre stato un problema non da poco - troppo poco spazio e troppe cose da gestire. Kutaragi ha risolto questo annoso problema con la "memory card" che mette a disposizione di ciascun utente un infinita riserva di memory card da 64K sulle quali immagazzinare quello che si vuole.





La campagna televisiva europea per il lancio della Playstation era molto aggressiva e puntava su una fantomatica SAPS, una società contraria alla Playstation. Gli spot hanno avuto molto s... in Inghilterra, m... l'umorismo tipicamente i... non ha suscit... particolari entusiasmi in Italia.



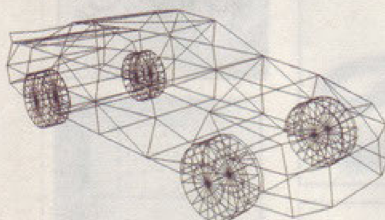


I disegni che potete vedere in questa pagina sono gli schizzi originali (mai visti prima) del Sony Corporation Design Centre. Potete facilmente notare come il design si sia evoluto fino alla versione finale (qui sopra a sinistra). La foto sopra a destra mostra tutti gli esemplari di preproduzione dei joypad che sono stati realizzati, prima della decisione definitiva. Il montaggio al centro mostra parte degli accessori al momento disponibili (in senso orario, partendo da sinistra in alto): joypad aggiuntivo, Negcom, memory card, cavo scart, muose, cavo link e convertitore RF standard.

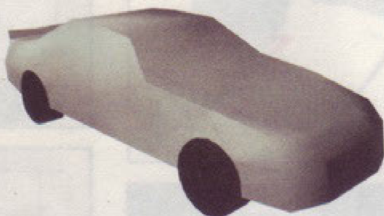
DESTRUCTION DERBY 2

La ruota davanti è partita. Il cofano è volato nell'ultimo giro. E il portabagagli? Torna *Destruction Derby* e questa volta si può anche andare ai box...

Passo dopo passo



Le auto sono state totalmente ridisegnate in modo da apparire molto meno spigolose rispetto all'originale.



I poligoni usati per ogni vettura sono più che raddoppiati - dai 112 di *DD1* ai 254 del suo seguito. Ora le auto sono più "rotonde".



Il livello di ombreggiatura sui veicoli è molto più intenso - potete vedere, da questa foto, la cura per i dettagli.



Non solo le auto si deformano dopo gli impatti, ma perdono anche pezzi della carrozzeria, che potrete comunque rimpiazzare ai box.



[1] In *DD2* c'è più enfasi sulla corsa vera e propria che sui 'frontali' con le altre automobili. [2] Ehi, è ora di andare ai box. [3] Avete visto l'auto che vola?

In una calda mattina di fine luglio, siamo andati a Liverpool, sede della Psygnosis, per vedere in anteprima il seguito del gioco per PlayStation che, nel 1995, ha venduto di più in Europa.

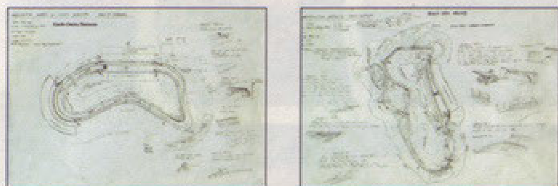
Destruction Derby è stato uno dei quattro giochi usciti in contemporanea col lancio della piattaforma. E benché abbia venduto tantissimo, ha costretto il team di sviluppo ad affrontare una gara contro il tempo per completare il gioco cosicché fosse pronto contemporaneamente al lancio dell'hardware. Il risultato è stato un gioco inizialmente eccitante ed estremamente giocabile, che, però, non possedeva la stessa longevità e lo stesso spessore di un prodotto come *Wipeout*.

Martin Edmondson, uno dei programmatori della Reflections, il team che ha sviluppato il gioco per la Psygnosis, spiega come è nato questo seguito. "Dopo aver completato *DD2*, ci siamo resi conto che è stato possibile portare il gioco a un livello molto superiore a quello dell'originale.

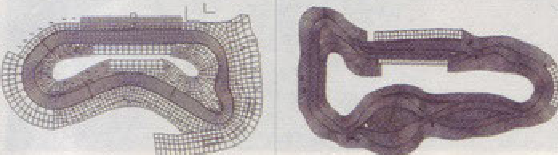
'...è stato possibile portare il gioco a un livello molto superiore a quello dell'originale'

■ CASA:	Psygnosis	■ ORIGINE:	Inghilterra
■ SVILUPPATORE:	Reflections	■ GENERE:	Guida
■ DATA DI USCITA:	Ottobre	■ GIOCATORI:	Uno

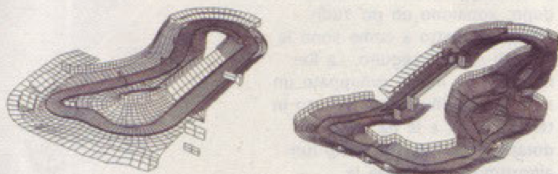
La nascita dei tracciati di DD2



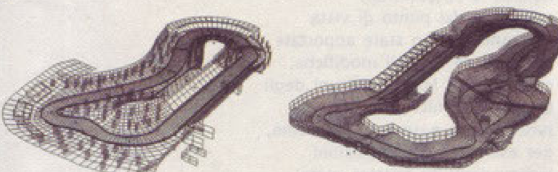
Uno dei maggiori difetti dell'originale era la lunghezza e la larghezza dei tracciati. Si parte con un nuovo design...



I circuiti sono ora molto più larghi e lunghi e gli scenari più dettagliati. Inoltre, ora sono molto più vari.



Nell'originale i tracciati erano totalmente piatti. Ora sono, invece, stati aggiunti salti, dossi e avvallamenti.



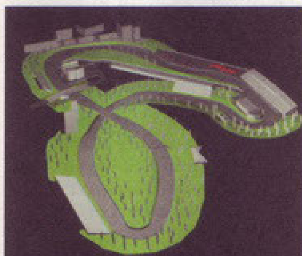
L'aggiunta di curve sabbiose ha richiesto alla Reflections la riprogrammazione del sistema di guida delle auto.



Secondo i programmatori, l'aumento dei dettagli grafici non ha assolutamente influenzato la velocità del gioco.

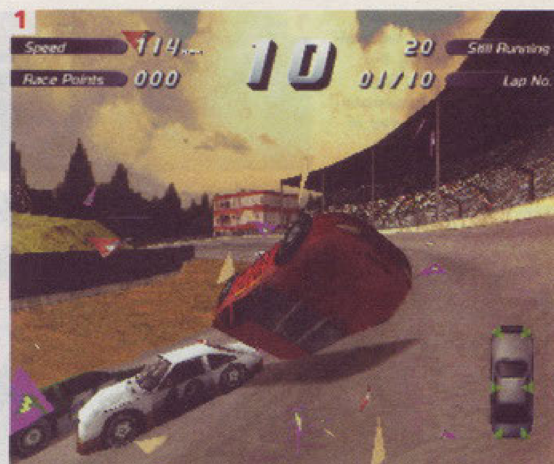




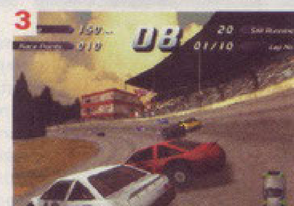




Grazie ai numerosi nuovi tracciati, alle auto più dettagliate e al sistema di guida più complesso, questo seguito promette di essere un vero capolavoro.











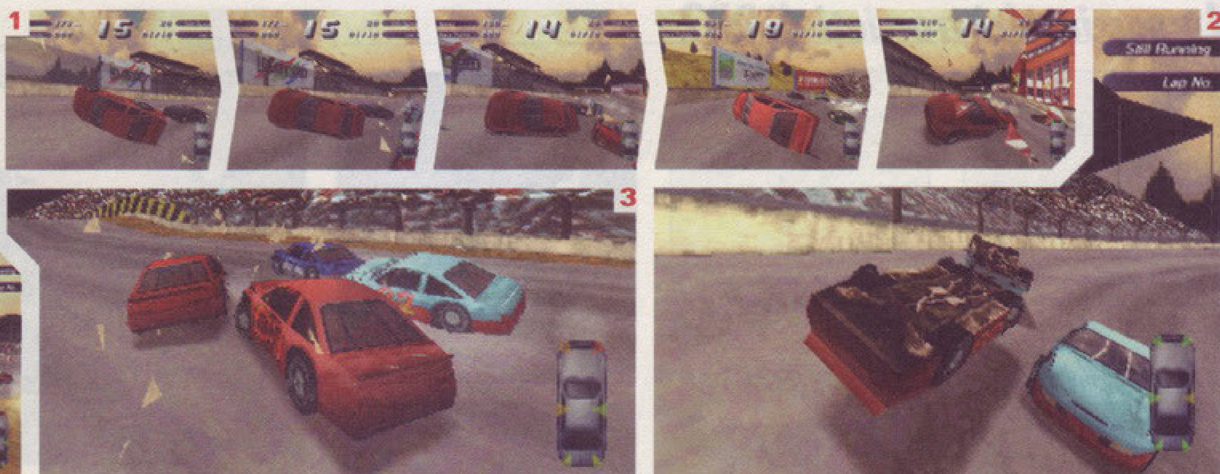
[1] L'indicatore dei danni è rimasto lo stesso dell'originale. [2] Potete vedere l'aumento di dettaglio delle auto... [3] ... e dei tracciati [4] e [5] alcuni spettacolari incidenti.

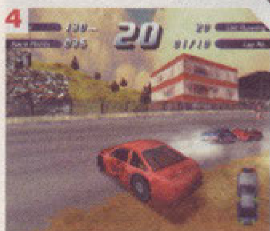
Abbiamo anche fatto tesoro delle critiche che erano state fatte al gioco. Durante lo sviluppo di *DD* abbiamo imparato molte nuove cose sulla Playstation che, semplicemente, non abbiamo avuto il tempo di sfruttare nell'originale - *DD2* ci ha dato la possibilità di usarle. È sempre la stessa storia. Al momento dello sviluppo di *DD*, pensavamo di aver utilizzato le risorse della macchina al massimo. Dopo un anno, avendo scoperto nuovi metodi di programmazione, pensiamo che ora *DD2* sfrutti la Playstation molto di più che l'originale. Fra un anno, sarà lo stesso."

DD1 aveva alcuni problemi. Quando si veniva coinvolti in un incidente a un incrocio, non appariva una freccia (o QUALUNQUE altra cosa) che indicasse la giusta direzione da prendere per continuare la gara. La metà delle volte, poi, era quasi impossibile terminare la corsa, poiché lo sterzo veniva irrimediabilmente danneggiato dopo due giri. Inoltre, i vari percorsi erano troppo corti e mancavano di varietà.

In pratica, la Reflections ha prodotto qualcosa di più di un seguito: il codice è stato, infatti, interamente riscritto per rendere *DD2* un gioco completamente nuovo. Un'importanza maggiore è stata, per esempio, data alla gara stessa. Continuando il suo discorso, Martin dice: "Una delle maggiori critiche al gioco originale riguardava la lunghezza dei tracciati e subito ci siamo impegnati a modificarla. I percorsi sono ora fino a otto volte più lunghi e contengono scenari molto più interessanti. Il rovescio della medaglia è che c'è un 'clipping'

[1] La dinamica degli incidenti è stata radicalmente modificata. [2] Diversamente da *Daytona*, che usa sequenze precalcolate, le auto si cappottano in tempo reale. [3] Anche con 20 auto su schermo la velocità resta inalterata. [4] Una bella derapata.





eccessivo dei poligoni, ma questo avviene perché l'hardware della Playstation impedisce di visualizzare i poligoni oltre una certa distanza, oltre la quale semplicemente spariscono.

'Un'altra miglioria è costituita dall'aggiunta di collinette e curve sabbiose. Per inserirle abbiamo dovuto riscrivere il codice che controlla la tenuta della macchina, in modo che tenesse conto dei salti e delle sterzate sulla sabbia. I circuiti di *DD2* rendono quelli originali molto elementari, ma al momento dello sviluppo di *DD* il nostro problema maggiore era di mantenere alta la velocità con venti auto sullo schermo. Quello che abbiamo imparato da allora ci ha permesso di realizzare degli scenari molto più complessi in *DD2*".

Grandi passi avanti

La dinamica sia degli incidenti, sia delle auto è stata rivoluzionata. La Reflections è entusiasta dei grandi passi avanti che è riuscita a compiere nello sfruttamento dell'hardware. Ancora Martin: "Tutti gli incidenti sono composti da rotazioni, cappottamenti e ribaltamenti in tempo reale. In pratica, diversamente da giochi come *Daytona* (che utilizza sequenza predeterminate), non ci sono due incidenti identici. Normalmente quando si colpisce un auto su un fianco, questa si ribalta rotolando per la pista (e si guadagnano dei punti). A volte, mentre si affronta una curva, può succedere di trovarsi delle auto ribaltate su un lato o, addirittura, a ruote all'aria".

Le auto del gioco originale erano del tipo spigoloso-poligonale, ma lo scorso settembre sembravano ben disegnate. Oggi, soltanto un anno dopo, appaiono un po' rudimentali rispetto a come sono le auto di questo seguito. La Reflections ha infatti sviluppato un sistema per illuminare le auto in tempo reale, e le ha inoltre dotate di *Gouraud-shading* (un algoritmo che elimina le sfaccettature, generando solidi dalle linee morbide, ndr), così da ridurne la spigolosità.

Anche dal punto di vista meccanico, sono state apportate numerose e radicali modifiche, come spiega Martin. "Alcuni degli effetti meccanici delle vetture possono ora essere notati, come, per esempio, le sospensioni indipendenti su quattro ruote. Non appena la vostra auto curva



Barny Army
- Anni: 27
- Altezza: 187 cm
- Paese d'origine: Nigeria



O' Animale
- Anni: 32
- Altezza: 187 cm
- Paese d'origine: Italia



Il Generale
- Anni: 52
- Altezza: 208 cm
- Paese d'origine: Stati Uniti



Il Buttafuori
- Anni: 34
- Altezza: 192 cm
- Paese d'origine: Germania



Il Maestro
- Anni: Sconosciuti
- Altezza: 166 cm
- Paese d'origine: Sconosciuto



L'Impresario
- Anni: 38
- Altezza: 215 cm
- Paese d'origine: Sud Africa





Alcuni schizzi preliminari dei personaggi. "The Learner Driver" e "Passion Wagon".

violentemente, si inclina su di un lato, mentre frenare di colpo 'carica' la vettura sulle ruote anteriori. Questo effetto genera delle incredibili slittate che possono, con un po' di pratica, essere usate a vostro vantaggio".

Una delle più comuni osservazioni dei possessori di *DD* riguardava il fatto che nessuna delle parti dell'auto subiva danni evidenti. In *DD2*, invece, è possibile perdere le ruote, il cofano e il portabagagli e, ovviamente, se viene persa una ruota, controllare l'auto diventa un problema. Ma cosa possiamo fare quando la nostra auto subisce troppi danni? "Andare ai box," risponde Martin. "Una delle principali modifiche del gioco sta proprio nell'introduzione dei pit stop. Non esiste gioco che richieda un uso fondamentale dei box come *Destruction Derby*. Dopo un paio di minuti di distruzione, potete entrare ai box e lavorare sulle zone più importanti dell'auto. Non abbiamo ancora deciso come limitare la cosa - ovviamente i piloti non potranno entrare ai box tutte le volte che vogliono, riparando i danni in continuazione, anche se il tempo speso ai pit stop è tempo perso per la gara".

Da quel poco che abbiamo potuto vedere, in conclusione, crediamo di poter affermare che i miglioramenti apportati sono significativi e dovrebbero far sì che *DD2* sia molto di più che una semplice e banale "seconda puntata".



Monster Trucks













La Reflections è anche impegnata nello sviluppo di un altro gioco di guida, *Monster Trucks*. Questo titolo è basato su uno sport tipicamente americano (e ti pareva?) dove dei fuoristrada, dotati di ruote gigantesche, si affrontano in arene chiuse, distruggendo praticamente ogni cosa. Il gioco è in pratica una specie di gara di "autocross" attraverso gli States. Aspettatevi una succosa anteprima al più presto.



Il Metallaro
- Anni: 38
- Altezza: 192 cm
- Paese d'origine: Messico



Lo Psicopatico
- Anni: 27
- Altezza: 210 cm
- Paese d'origine: Svezia



Rivet
- Anni: 23
- Altezza: 190 cm
- Paese d'origine: Inghilterra



La Feccia
- Anni: 38
- Altezza: 210 cm
- Paese d'origine: Austria



Spazzatura
- Anni: 44
- Altezza: 187 cm
- Paese d'origine: Australia



Suicide Squad
- Anni: 24
- Altezza: 195 cm
- Paese d'origine: Spagna

WIPEOUT 2097

Sulla scia dello straordinario successo del più veloce gioco di guida in 3D arriva l'inevitabile seguito. Siamo andati alla Psygnosis a chiedere se *2097* è una semplice riedizione o qualcosa di più...











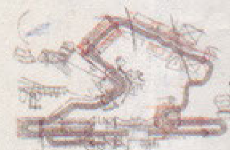
L'intero aspetto grafico è stato notevolmente migliorato: le texture sono più complesse e i fondali sono estremamente dettagliati. Incredibilmente, la velocità non ne ha risentito.

In questi anni la Psygnosis ha costruito un impressionante catalogo di titoli d'eccezione per diverse piattaforme (date un'occhiata a pag. 48). Recentemente, grande importanza ha ricoperto la produzione di giochi per PlayStation, come traspare anche dalla linea di prodotti in uscita per la fine del '96. Dei quattro più importanti titoli, imminenti nei prossimi mesi, due sono dei seguiti: *Wipeout 2097* e *Destruction Derby 2* (anteprima a pag. 14).

La sfida continua

È opinione comune che i seguiti siano semplicemente dei giochi con motore grafico rimaneggiato e una serie di aggiunte poco originali, per sfruttare il successo ottenuto dal precedente titolo. Questa volta, però, le cose sembrano diverse ed abbiamo così guardato con molta attenzione dietro le quinte del seguito di uno dei migliori giochi di corsa mai prodotto per PlayStation.

Quanti hanno provato e riprovato le emozionanti gare di *Wipeout*, troveranno in *Wipeout 2097* un'esperienza del tutto simile. Infatti, gli sviluppatori di questo secondo episodio, in seguito alle critiche che sono state mosse dopo l'uscita del gioco originale, hanno dato grande importanza alle opinioni della stampa specializzata e del







I designer hanno creato dei percorsi molto più difficili e differenziati rispetto all'originale *Wipeout*.

■ CASA:	Psygnosis	■ ORIGINE:	Inghilterra
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ GENERE:	Guida
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	Due



[1] Le esplosioni hanno un effetto grafico molto gradevole. [2] Grazie a una migliore IA, i nemici ora si comportano in maniera molto più intelligente. [3] Wow, è meglio delle montagne russe... [4] Le scie di vapore blu danno un'impressionante sensazione di velocità.









I nuovi loghi dei team, ridisegnati dallo studio grafico Designers Republic, rappresentano una 'collisione tra futurismo fantascientifico e styling da Formula 1'.

pubblico di videogiocatori, per modificare il controllo sulle vetture, i bonus, le armi, il design dei percorsi e, ovviamente, la sfida che il gioco poteva offrire.

"Alcuni pensavano che *Wipeout* fosse troppo veloce e incontrollabile, mentre altri riuscivano a correre le due classi di velocità con eccessiva facilità e desideravano qualcosa di più", spiega **Glen O'Connel**, PR Manager della Psygnosis. "La prima cosa di cui ci siamo occupati è stata includere una nuova classe di velocità, chiamata Vector, notevolmente più lenta rispetto alla "classe lenta" del gioco originale. Poi, abbiamo introdotto una classe ad altissima velocità del tutto inedita, chiamata Phantom, che è, diciamo, "nascosta", per tutti coloro che cercano una sfida impossibile. Tutto a vantaggio dell'appetibilità del gioco."

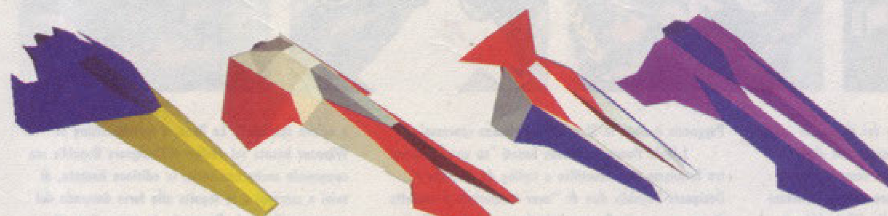
Mantenendo il motore grafico di base, i programmatori si sono, invece, concentrati essenzialmente sulla giocabilità. "Il gioco è stato trasformato più in un arcade con un gran senso di sfida e di progressione", dice Glen. "Sul percorso sono presenti fino a quindici corridori contemporaneamente, e poi ci sono dei tempi di percorrenza da rispettare, dei checkpoint come in *Ridge Racer*, per aumentare l'adrenalina del gioco.



Una delle maggiori modifiche risiede nella barra di energia. Il vostro veicolo può ora subire danni ma, come i veicoli avversari, può anche essere distrutto. Il veicolo, comunque, non sopporta gli stessi danni di un auto in *Destruction Derby* e quando esplode lo fa con un effetto di palla di fuoco molto spettacolare !"

"Sono, inoltre, stati inserite le soste ai box dove" continua Glen "è possibile riparare il proprio veicolo dai danni subiti e studiare tattiche per superare gli avversari utilizzando queste fermate. Lungo il percorso poi possono essere raccolti Energy Pak per ripristinare il proprio livello di energia. Tutte queste caratteristiche aggiungono davvero molto alla giocabilità complessiva rispetto al primo *Wipeout*: le doti richieste per vincere vanno, infatti, al di là della semplice guida e comprendono anche una buona dose di tattica."

"Anche le armi, questa volta, giocano un ruolo differente rispetto a quanto accadeva in precedenza," spiega **Rob Francis**, coordinatore della giocabilità. "In *Wipeout* occupavano una posizione di secondaria importanza rispetto alla guida, specialmente perché non era possibile eliminare gli avversari. Ora il loro ruolo è fondamentale."

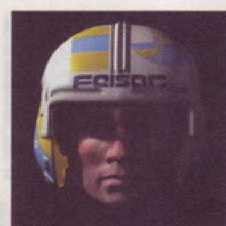


Al posto del classico design standard dei veicoli, sono stati creati tre nuovi modelli per generare maggiore varietà e senso di individualismo tra i differenti team in gara.

















Wipeout 2097 ha uno stile di guida molto più intuitivo. Questo lo avvicina molto di più a un gioco di corsa arcade di quanto fosse l'originale *Wipeout*. L'enfasi è ora più sui tempi di percorrenza.

Alcuni esempio dello studio di rendering di un pilota di *Wipeout*. Non sappiamo ancora, però, quale ruolo occuperà questo pilota nel gioco definitivo.

> 'Il gioco è più un arcade con un gran senso di sfida e progressione'

"Abbiamo anche permesso ai giocatori di scegliere tra le armi a disposizione, eliminando l'obbligo di poter utilizzare solo l'ultima arma raccolta", aggiunge Glen. A questo punto, Rob ci dà una dimostrazione del nuovo sistema di puntamento automatico: un mirino sonda lo schermo alla ricerca di una vittima e poi...cribbio, che diavolo era quella roba? Rob, ridendo, spiega: "Oh, quella è una delle nuove armi. Non male, eh?" Soprattutto, diversa. In pratica, è una specie di terremoto che crea una violenta onda d'urto sul percorso, sbalzando via tutti i veicoli che si trovano nel suo raggio d'azione. Oltre ad apparire estremamente spettacolare, è anche in grado di causare notevoli danni.



Ci sono, naturalmente, altri bonus con effetti grafici dello stesso livello. L'Electrobolt è un intenso campo di energia elettrostatica capace di far vibrare violentemente le navi avversarie, togliendo loro una buona quantità di energia. Allo stesso modo, il Thunderbolt Flash risucchia energia da tutti i veicoli nelle immediate vicinanze. Il Plasmabolt, invece, richiede due secondi di caricamento, per poi rilasciare una gigantesca ondata di plasma, capace di abbassare velocemente gli scudi dei veicoli avversari. Oppure, per i più pigri, è possibile attivare il comodo Autopilot che guida perfettamente la vostra nave per cinque secondi.

Uno contro uno

Ovviamente, *Wipeout 2097* consente anche di giocare in link, uno contro uno. La Psygnosis non ha implementato la modalità split-screen, dal momento che il gioco sarebbe risultato semplicemente ingiocabile. A causa dell'esagerato design dei tracciati ricco di salti, gallerie e curve mozzafiato, il veicolo tende spesso a sollevarsi di molto dalla pista: l'uso dello split-screen avrebbe significato delle momentanee e fastidiose sparizioni della nave.

In conclusione, dunque, *2097* potrà interessare quanti già possiedono il gioco originale? "*Wipeout* ha un massiccio numero di appassionati in tutto il mondo" osserva Glen O'Connel. "Molti ci hanno mandato una lista di suggerimenti per il seguito. Anche se alcune delle caratteristiche originali sono rimaste inalterate, quando vedranno *2097* concorderanno sicuramente sul fatto che questo seguito comprende molto di più di qualche nuovo tracciato." Infatti, ci sono la bellezza di otto circuiti totalmente nuovi, di cui due segreti.

"E quando vedranno l'incredibile velocità dell'ultima classe", conclude, "capiranno che questo titolo non ha assolutamente rivali'.



Disegnare una nuova cultura

Wipeout non è solo un gioco di corse futuristico. È inevitabilmente diventato anche parte della scena "club culture" inglese, soprattutto grazie al coinvolgimento dei Chemical Brothers e dei Leftfield nella colonna sonora del gioco. L'installazione di console PlayStation in diversi club inglesi, come il Ministry of Sound, ha inoltre introdotto *Wipeout* e i videogiochi a 32-bit in un ambiente giovanile che ha abbracciato entrambi con entusiasmo. Ne è prova il successo, a sorpresa, che ha ottenuto l'album di *Wipeout* nelle classifiche di "dance music".









La collaborazione con lo studio grafico Designers Republic, che ha uno stretto legame con il mondo musicale e l'ambiente dei locali notturni inglesi, ha dato a *Wipeout* una propria identità. Questo team ha anche disegnato una serie di nuovi loghi per *2097* e dato un nuovo aspetto ai vari menu del gioco. "In precedenza, abbiamo avuto molti contatti con altri produttori di videogiochi, ma abbiamo sempre pensato che non capissero il nostro particolare design," afferma uno dei membri di Designers Republic. "Noi abbiamo un approccio molto particolare e individuale al nostro lavoro e la cosa che più ci ha impressionato della Psygnosis è stata la libertà che ci hanno concesso'.

I loghi fluorescenti sono basati "su una collisione tra futurismo fantascentifico e styling da Formula 1". Designers Republic dice di ""aver trasportato il concetto di uno sport a livello mondiale in uno scenario alla Blade Runner dove abbiamo cercato di ricreare un immaginario comune più plausibile e credibile, rispetto a un'era spaziale'". La linea di merchandising di *Wipeout* basata sul design di Designers Republic ora comprende anche una serie, in edizione limitata, di zaini e marsupi e in seguito alla forte domanda del mercato, afferma la Psygnosis, la stessa linea di prodotti sarà disponibile anche al momento del lancio di *Wipeout 2097*.

THE ADVENTURE OF LOMAX

Dopo aver abbondonato il desiderio perverso di suicidarsi gettandosi dai dirupi, un piccolo e adorabile Lemming diventa la star di un gioco di piattaforme



I giochi di piattaforme non sono mai stati un genere molto fortunato per la Psygnosis, che, se si eccettua l'ormai mitico *Shadow of the Beast* (pur non trattandosi di un vero e proprio platform), non ha mai prodotto un titolo di successo in questo genere.

Con *The Adventure of Lomax* (titolo non ancora definitivo, potrebbe essere allungato con le parole *in Lemmingsland*), la casa inglese vuole porre fine a questa situazione, utilizzando un nome che è più che mai conosciuto nel mondo dei videogiochi, quello dei Lemmings. I piccoli e stupidi roditori blu, protagonisti di una lunga serie di puzzle game che hanno rovinato le notti di molti giocatori, sono stati, infatti, la fonte di ispirazione di questo titolo.

L'eroe Lomax (un cavaliere medioevale disegnato per una futura serie televisiva) non avrà solo l'aspetto di un Lemming, ma ne condividerà anche le varie abilità speciali, come scavare o costruire ponti, perfettamente adatte a questo genere di giochi. Lomax, però, ha qualcosa che è mancato per anni alla sua specie: il buon senso.

Il look del gioco ricalca esattamente la saga dei roditori sia nel sonoro (potrete udire il protagonista esclamare "Oh, no!" al momento della morte), sia nella coloratissima grafica. *The Adventure of Lomax* permetterà, inoltre, al giocatore di spostarsi nei piani di parallasse (utilizzando ponti o oggetti simili), presentando così una caratteristica che potrebbe risultare vincente nell'inevitabile scontro con il suo più diretto avversario, *Rayman 2*.







[1] L'idea del gioco è nata da un possibile cartone animato. [2] La grafica ricorda un po' quella di *Rayman*.





[1] La maggior parte del gioco è in 2D con delle sequenze in 3D. Alcuni degli "elementi-rompicapo" di *Lemmings* sono stati incorporati nel gioco.
[2] Lomax il Lemming è, in realtà, un cavaliere.



Lomax ha qualcosa che è mancato alla sua specie per anni: il buon senso

CASA:	Psygnosis	DATA DI USCITA:	Autunno	GIOCATORI:	Due
SVILUPPATORE:	Interactive Design	ORIGINE:	Inghilterra	GENERE:	Piattaforme

CRASH BANDICOOT

Il genere platform è ormai superato? Sony ribalta i luoghi comuni con un gioco in 3D che porterà i giochi di piattaforme verso una nuova era



[1] Il modo più sicuro per mettere K.O. un nemico: zompargli sulla testa. [2] Un mostro di fine livello. [3] È incredibile quel che si ottiene mettendo insieme un po' di poligoni. [4] e [5] Saltando di roccia in roccia e di fiore in fiore per risalire controcorrente.

[Scena: 1994, California, USA. È un caldo pomeriggio di ottobre e negli uffici della Naughty Dog Software, computer e console ingombrano le scrivanie, peraltro già ricoperte da fogli di carta, dischetti e penne mezze masticate. I programmatori fissano gli schermi dei loro terminali con sguardo immobile.]

Atto Primo: In principio

I kit di sviluppo PSX sono stati appena spediti dalla nuova divisione interattiva della Sony. La tecnologia a 32-bit non è più una chimera, ma una realtà concreta, e la californiana Naughty Dog Software è uno dei numerosi team di sviluppo "terze-parti" che accolgono con gioia il suo arrivo.

Dunque, cosa si può creare per questa nuova macchina? Qualcosa di sensazionale e innovativo: *Willy The Wombat!*

*[Entra in scena **Jason Rubin**, presidente della Naughty Dog Software]* "Quando nacque *Crash Bandicoot* il suo nome era *Willy The Wombat*. Avevamo bisogno di un nome per il progetto durante la fase di sviluppo, e ce ne uscimmo con un titolo provvisiorio piuttosto banale. Abbiamo continuato a chiamare il progetto *Willy*, finché abbiamo trovato il nome giusto: Crash dà l'idea di uno che spacca tutto ciò che incontra".

La PlayStation ha una CPU molto potente, enormi capacità nella gestione del 3D e una fenomenale predisposizione alla manipolazione di poligoni. In breve, è un hardware nettamente superiore a qualsiasi altro mai prodotto in precedenza: come rendergli giustizia? Alla Naughty

"Se l'hardware avesse delle emozioni, allora la PlayStation sarebbe veramente arrabbiata con noi per quello che le abbiamo fatto per tirarle fuori *Crash*.



[1] *Crash* si ritrova, senza neanche volerlo, nei panni di Indiana Jones: faccia a faccia con un enorme macigno. Che fare? Scappare a rotta di collo! [2] Una scatola con una freccia. E un'altra con un punto esclamativo. Cosa mai vorranno dire? [3] Esausto per la corsa a perdifiato, *Crash* si riposa un po' in groppa a un cinghiale, e lo lascia faticare al suo posto.

Dog si sono strizzati il cervello e hanno partorito un'idea rivoluzionaria: un "platform" o gioco di piattaforme. [*In sottofondo si odono i mormorii di disapprovazione dei giornalisti specializzati.*]

Ma non sarà un po' sorpassato? "Se è per questo, anche i giochi di guida e di combattimento sono sorpassati", protesta Jason, "ma sono stati rivitalizzati dall'arrivo di macchine capaci di gestire la grafica 3D. Dovremmo chiederci come mai questi due generi non sono stati etichettati come 'sorpassati' e i giochi di piattaforme sì".

Forse perché i tentativi di creare dei platform a 32-bit, soprattutto *Topolino* e *Rayman*, non hanno prodotto altro che delle versioni impreziosite e tirate a lucido dei titoli per Super Nintendo. "La colpa è dei programmatori", ribatte Jason, "c'è sempre qualcosa di più da spremere da un sistema e la PlayStation è un sistema molto potente. Sono orgoglioso di quel che siamo riusciti a fare noi, soprattutto se lo confrontiamo con i titoli che sono attualmente in vendita".

Eppure, si solleva qualche perplessità. Che cosa si può fare per a) convincere gli utenti perplessi dai precedenti platform a 32-bit, e b) attrarre coloro che ritengono che i platform siano giochi infantili? Ebbene, *Crash Bandicoot* NON è il solito platform con un marsupiale in stile cartone animato per protagonista. I programmatori della Naughty Dog

I cattivi

Potrebbero sembrare inoffensivi nel loro look renderizzato ma questi cattivoni sono intenzionati a rendere difficile la vita al nostro Crash.



Dr. Nitrus Brio



Koala Kong



Dr. Neo Cortex



Tawna



Ripper Roo



Pinstriped Bandicoot



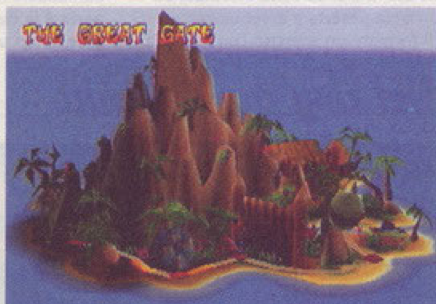
Icona bonus



Papu Papu

I mondi di Crash





[1] *Crash Bandicoot* è articolato in tre mondi, ognuno costituito da un isola deserta. [2] Quando si completa un mondo, si compie un bel viaggio panoramico attorno all'isola. Che vista!

Crash Bandicoot

[1] Denti smaglianti per un sorriso perfetto. [2] *Crash* ha qualche problema a non andare in pezzi quando è sotto pressione. [3] Alquanto ridicolo, vero? Con delle gambe così mingherline come faccio ad arrivare lassù? [4] *Crash* si aggrappa provvidenzialmente al muro: il che gli permette di evitare un volo di 100 metri e nel contempo di capire come arrivare a quella piattaforma.

si sono avventurati nei più reconditi recessi della loro immaginazione per realizzare un prodotto autenticamente innovativo, che non si limita a sfruttare le capacità 2D dell'hardware: *Crash* è il primo vero gioco di piattaforme in 3D.

Sì, si può correre a destra e a sinistra; si può saltare su e giù e raccogliere un sacco di bonus e zompare sulla testa dei nemici: tutto ciò che ci si aspetta da un platform. Ma sono gli "extra" incorporati nel gioco e il particolare tipo di interazione a rendere *Crash* così intrigante.

Ci sono livelli in cui si salta "dentro" lo schermo, evitando ingranaggi rotanti, saltando al di là di baratri profondissimi, e ruotando all'impazzata su se stessi per far fuori un nemico. E si può fare tutto questo anche in groppa a un cinghiale! In altre fasi del gioco, *Crash* schizza ad altezze vertiginose "fuori" dallo schermo, mentre un enorme masso, splendidamente renderizzato, rotola verso di lui (in stile Indiana Jones).

Il marsupiale continua la sua partita a dadi con la morte, saltando per evitare pozzi senza fondo che gli appaiono continuamente davanti. L'effetto velocità è intenso, l'esperienza entusiasmante.

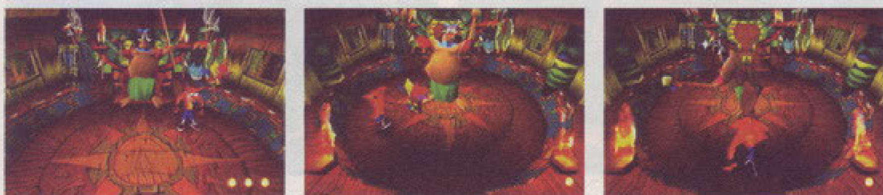
Atto Secondo: Prende forma

[*Gennaio 95. La trama si infittisce.*] Il gioco ha un nome e un formato, ma gli manca ancora un look. [*Entrano in scena i grafici.*] "Abbiamo stabilito di creare dei personaggi alla Warner Bros. e degli scenari alla Disney", spiega Jason. "Personalmente vado matto per Willy Coyote e Roadrunner".

"Per prima cosa abbiamo disegnato il personaggio del Dottor Neo Cortex, poi ci siamo chiesti che genere di piano assurdo un pazzo del genere avrebbe potuto escogitare per conquistare il mondo". La conquista del mondo è sempre l'obiettivo dei cattivi. "Proprio perché è banale, abbiamo deciso che si sarebbe insediato su un'isola deserta e avrebbe cercato di formare un esercito con la fauna locale: penso addirittura che Cortex si renda conto da sé di quanto sia ridicola la situazione". Questo ci manacava: un pazzo criminale con il senso dell'umorismo. I programmatori hanno studiato due diversi finali, puntualizza Jason: "Il primo si raggiunge superando tutti i livelli in un ordine qualsiasi, ma per vedere l'altro bisogna prendere tutte le casse nei livelli, raccogliere tutte le gemme, trovare tutti i passaggi segreti e infine usare le gemme per creare un ponte che condurrà al nuovo finale". Impossibile, si direbbe.

Con un'attenzione così esplicita al profilo grafico del gioco, la domanda che viene spontaneo porre è la classica: "Quanti poligoni al secondo utilizzate?". "Abbastan-

Nel ring con il nemico



In questo ring si trova un guardiano di fine livello, sempre difficile da superare.







[1] Una delle diverse visuali selezionabili. [2] La scatola delle meraviglie? Speriamo... [3] *Crash* inscatolato. [4] *Crash* medita la sua prossima mossa.

za", è la laconica risposta di Jason. "Se c'è un dato a proposito del quale i programmatori tendono a esagerare, è il numero di poligoni al secondo. Abbiamo sentito numeri che sono semplicemente impossibili, soprattutto quando vengono applicati a un aggiornamento dello schermo di 30 Hz".

"La prima cosa che abbiamo fatto, non appena abbiamo ricevuto i kit di sviluppo, è stato istruire la PlayStation perché disegnasse ogni sorta di poligoni: flat, ombreggiati-Gouraud, con texture e trasparenti; tutte le combinazioni in diverse dimensioni, ma alla massima velocità possibile, così da avere subito una pietra di paragone per le capacità del codice macchina del sistema. Un test molto semplice, eppure terribilmente utile e interessante", si entusiasma Jason, "sono solito dire che se l'hardware avesse delle emozioni, allora la PlayStation sarebbe veramente arrabbiata con noi per quello che le abbiamo fatto per tirarle fuori *Crash*. Per il prossimo progetto, ci odierà letteralmente!"

[*Intervallo: il pubblico cerca di aggiustarsi sulle poltroncine.*]

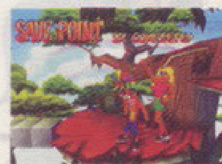
Atto Terzo: Prendere in prestito.

Un gioco di piattaforme, un bizzarro protagonista che salta qua e là, cattivi da debellare: sembrerebbero evidenti i rimandi a Mario e Sonic. "Be', sì e no", incalza Jason. [*Il pubblico ha un soprassalto di attenzione.*] "Non possiamo negare che i vecchi classici abbiano esercitato una certa influenza sul nostro modo di concepire il progetto, ma questo è naturale. Ognuno tende a prendere in prestito (mi sembra il termine più appropriato) qualche eredità del passato. Quando fu lanciato *Sonic* molti dissero che era una scopiazzatura di *Mario*, ma a mio parere entrambi i giochi hanno una propria originalità. Preoccuparsi a proposito di chi sia arrivato prima ha senso solo quando un gioco nuovo non aggiunge nulla di innovativo rispetto a quanto offerto dai suoi predecessori". Comunque, se si guarda alle versioni di nuova generazione di *Mario* e *Sonic*, diretti concorrenti di *Crash*, allora qualche preoccupazione deve senz'altro affiorare, no? "È importante ricordare che quando abbiamo incominciato a lavorare a *Crash*, nel 1994, nessuna delle attuali macchine a 32 o 64-bit era ancora sul mercato. Non avevamo certo alcuna idea di quali giochi sarebbero usciti dopo il loro lancio; men che meno di quali sarebbero usciti a Natale del 1996".

Cosa ne pensate del fatto che *Crash* sia destinato a diventare la mascotte della Sony, proprio come Sonic e Mario lo sono stati per Sega e Nintendo? "Le mascotte non vengono studiate e create a tavolino, nascono dall'accoglienza che il pubblico riserva loro", commenta Jason, "ufficialmente, *Crash* non è la mascotte della Sony. Su questo punto alla Sony sono molto chiari. Ma ritengo che la decisione sia solo parzialmente nelle loro mani: se i giocatori impazziranno per *Crash*, il gioco avrà un'enorme diffusione e *Crash* sarà inscindibilmente associato con la PlayStation: nessuno sarà in grado di separarli uno dall'altra".

[*L'incontro con la stampa si conclude mentre cala il sipario, nascondendo* Crash Bandicoot *agli occhi del pubblico fino al momento del lancio ufficiale. L'auditorio esplode in un sonoro applauso di approvazione.*]







[1] Non male la biondona. [2] Questa schermata non si vorrebbe mai vedere.

Giocare col fuoco







Questo non è un normale solitario: dovete eliminare il canguro con la dinamite, senza prendere colpi in testa.

TOMB RAIDER

Molti si lamentano che le case di software non sfruttano le potenzialità della PlayStation. Evidentemente ancora non hanno visto l'asso che la Core Design ha nascosto nella manica...






La protagonista di Tomb Raider è una giovane e atletica fanciulla con gambe lunghe, natiche sode e... ehm. Diciamo semplicemente che per essere un insieme di poligoni non è per niente male.



Ci sono voluti due anni di sviluppo per portare a termine quello che probabilmente è il più ambizioso progetto della Core Design. La casa di software è riuscita a mantenere il segreto sul gioco fino allo scorso ECTS, quando i giornalisti hanno potuto avere un piccolo assaggio di una "imminente avventura tridimensionale", prima che venisse nuovamente avvolta nel mistero.

Tomb Raider è in effetti un gioco straordinario. Siamo pronti a sbilanciarci al punto di dire che questo gioco potrebbe essere in grado di liberare tutta la potenza della PlayStation: potremmo trovarci davanti a quei limiti che tutti dicono di voler raggiungere, se non addirittura di superare. *Tomb Raider* è un'avventura dinamica in 3D, ambientata in uno scenario medio orientale, con protagonista una donna di nome Lara Croft. Le tombe in cui è ambientato il gioco sono dei veri e propri labirinti con cunicoli, catacombe e passaggi segreti in numero tale da confondere e impegnare anche i giocatori più in gamba. Secondo i creatori del gioco, saranno necessarie oltre cento ore di gioco effettivo per svelare tutti i segreti di *Tomb Raider*.

UNA MISCELA DI GENERI

La struttura del gioco è divisa in cinque categorie: esplorazione di ambienti, acrobazie su piattaforme, risoluzione di enigmi, combattimenti, superamento di ostacoli e trappole. Lara è estremamente versatile: i suoi attributi fisici sono stati creati appositamente per consentirle di superare tutte le difficoltà che incontrerà nel gioco.

Tomb Raider presenta delle ovvie influenze. La fluidità dei movimenti della protagonista, come anche molti dei pericoli che incontrerà (passerelle fatiscenti

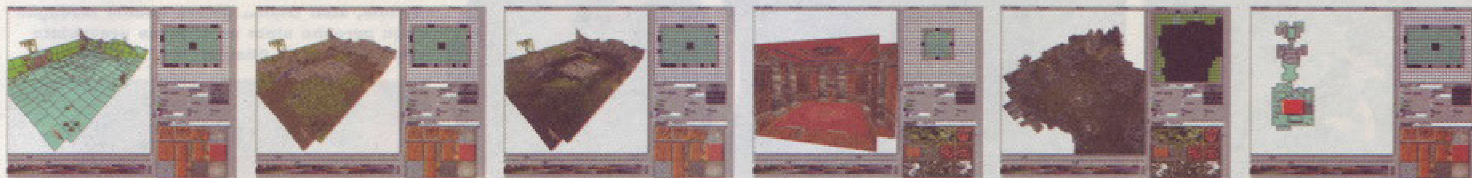


> È il più ambizioso progetto della Core... potrebbe essere in grado di liberare tutta la potenza della PlayStation



Scegliere a quale nemico sparare per primo non è un problema per la bella Lara A seconda di dove si trova l'aggressore, adotterà la posizione appropriata, sparando, se necessario, anche nella direzione opposta.

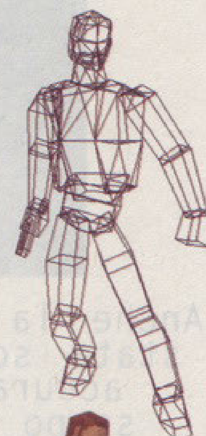
Arredamento d'interni



Per velocizzare il disegno dei livelli è stato creato uno speciale "Room Editor" in *3D Studio*, senza il quale *Tomb Raider* probabilmente non esisterebbe.











[1] Lara inquadra nel mirino un cattivo. [2] È tempo di guardarsi un po' attorno. [3] Un croccodillo verde si confonde con il verde delle fognature. [4] Gli sviluppatori ci tengono a comunicare che non è stato condotto alcun test su animali per produrre il gioco.



I programmatori hanno preferito ignorare le costose tecnologie di "motion-capture" o digitalizzazione, optando a favore dell'animazione in *3D Studio*.



e trappole), ricordano un classico come *Prince of Persia*. I movimenti di Lara sono fluidi, precisi e esageratamente realistici, nonostante non siano state utilizzate costose tecniche di "motion capture" o di digitalizzazione, come invece avvenne per *Prince of Persia*.

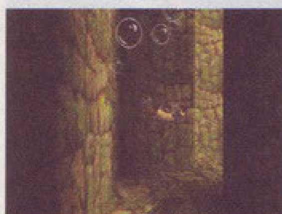
Gli enigmi presenti nel gioco si ispirano a quelli di famosi giochi di ruolo quali *Ultima Underworld* della Origin o *Dungeon Master* della FTL. Mentre le sequenze concatenate di enigmi ricordano la complessa struttura di quelli ideati dalla id per il mitico *Doom*.

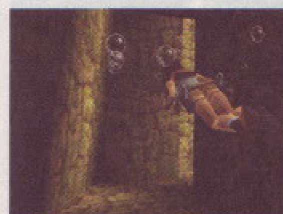
Le angolazioni delle inquadrature rassomigliano a quelle di giochi come *Fade to Black* e *Alone in the Dark*. Secondo i programmatori, le inquadrature fisse sono "banali", e quindi per coinvolgere maggiormente il giocatore è stata "utilizzata" una telecamera portatile, collocata alle spalle di Lara. Il risultato è che vi sembra di seguire la slanciata avventuriera attraverso il mirino di un camcorder. Quando Lara si volta, la telecamera gli va dietro ma con quel giusto ritardo che vi dà la sensazione di seguire la scena dall'esterno. Un po' come il video degli U2 *Even Better than the Real Thing*.

Oltre ad essere banali, bisogna dire che le telecamere fisse non forniscono al giocatore sufficienti informazioni su quello che li circonda davanti e dietro, sopra e sotto. A tal proposito, in *Tomb Raider* sono state previste delle "telecamere indipendenti" che possono essere attivate per permettere diversi punti di osservazione. Cosa a dir poco necessaria vista la natura degli ambienti, zeppi di trappole ed insidie.

Nel corso dei due anni di

Come un pesce nell'acqua







Lara ha vinto la sua prima gara di nuoto a 7 anni – un talento che gli è venuto molto utile nel corso della sua avventurosa vita. Peccato che non abbia potuto partecipare alle Olimpiadi.

Tomb Raider

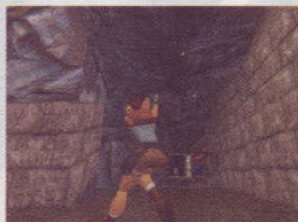




Lara Croft. Che ragazza tosta. Sa correre, sparare – anche correre e sparare contemporaneamente – danzare su precarie passerelle, fare capriole, salti tripli... Chissà quante medaglie d'oro avrebbe vinto se si fosse presentata alle Olimpiadi di Atlanta!



Anche la giocabilità è stata sottoposta a un accurato esame allo scopo di rendere il gioco intuitivo, impegnativo e logico.



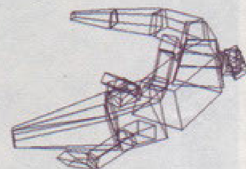

sviluppo i programmatori si sono sforzati nel far sì che la presentazione grafica di *Tomb Raider* fosse superiore a qualunque cosa di già visto. Impressionano alcune complesse *texture* , come anche l'assenza di difetti nella resa dei poligoni, e alcune sottigliezze quali l'effetto di increspatura dell'acqua e gli spruzzi creati da Lara quando si tuffa.

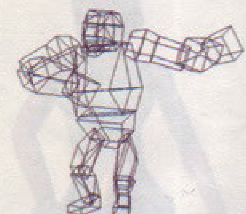
Anche la giocabilità è stata sottoposta a un accurato esame allo scopo di rendere il gioco intuitivo, impegnativo e logico. E in effetti merita di essere elogiata. I combattimenti nelle avventure in 3D di questo tipo presentano spesso dei problemi. Non sarà così in *Tomb Raider*. Non sarà necessario prendere perfettamente la mira alla perfezione per colpire un nemico, ma basterà attivare l'arma. Lara è molto 'intelligente' e sparerà nella direzione giusta, portando il colpo con un movimento peraltro appropriato. Questo sistema mantiene inalterata la sfida, ma elimina la frustrazione causata dai sistemi di rilevazione delle collisioni troppo zelanti.

Da menzionare anche il potente "Room Editor" realizzato da uno dei programmatori interni della Core appositamente per *Tomb Raider* e senza il quale il gioco oggi sarebbe ancora lontano dall'essere finito. Questo programma permette di rivestire, illuminare e collegare insieme in un battibaleno le strutture retiforme che formano un ambiente 3D. Usando pacchetti grafici come 3D Studio (che è comunque stato utilizzato per animare i personaggi) ci sarebbe voluto il doppio del tempo. Fortunatamente il gioco uscirà entro il novembre di quest'anno e non in un imprecisato mese del 1998.

Tomb Rider ha tutte le potenzialità per essere uno dei giochi più entusiasmanti mai creati per PlayStation. Non sarà un passo avanti per la scienza come la scoperta di forme di vita su Marte, ma per l'universo dei videogiochi è una notizia da prima pagina e fa molto, ma molto "nuova generazione".



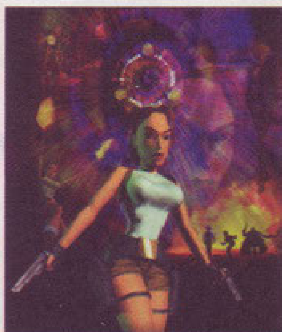


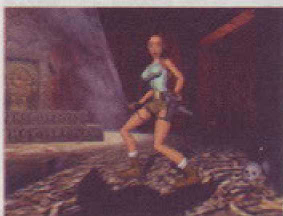



Il coccodrillo e lo scimpanzé renderizzati rivelano le loro origini geometriche.

Rifarsi gli occhi...



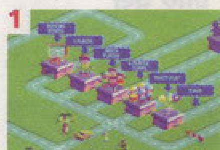




Se uno è costretto a guardare lo stesso sprite per due anni, è meglio che abbia le forme di una donna, dicono i programmatori.

MICROMACHINES 3

Codemasters prende il miglior gioco di guida a 16-bit e ci aggiunge altri 16-bit. Come funzioneranno le macchinine nella terza dimensione?





[1] Una panoramica della vasta gamma di opzioni di gioco. [2] A tutta birra sotto le sedie della cucina.

Se state sfrecciando su una fetta di pane tostato, schivando un vasetto di marmellata e saltando su una scatola di biscotti per conquistare il primo posto, allora state sicuramente giocando a *Micro Machines*. Un gioco da urlo su Mega Drive e Super Nintendo (soprattutto se giocavate con degli amici), ora sta per approdare sulla PlayStation.

Alla Codemasters non hanno preso la strada più breve per la versione a 32-bit. Invece di limitarsi a inserire un po' di sequenze video e ridisegnare la grafica, hanno completamente riprogrammato il gioco in modo da potersi avvalere appieno della potenza dei 32-bit: ora *Micro Machines* è tutto in 3D.

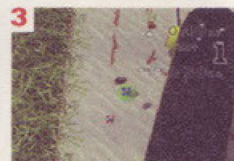
La struttura di gioco è la solita: molti veicoli di vario tipo, comprese macchine sportive, carri armati e elicotteri, che gareggiano su una vastissima gamma di percorsi. Il giocatore deve semplicemente cercare di battere tutti tagliando per primo la linea del traguardo. Suona molto simile a tutti gli altri giochi di guida, vero? Ma ci sono due importanti cose che rendono unico *MM3*. La prima è la possibilità di correre sopra, sotto e intorno agli ostacoli: sull'asse da stiro, attorno la ciotola dei cornflake, giù dal tavolo, sotto le sedie della cucina, attorno al cestino del gatto e sullo skateboard. La seconda particolarità, e probabilmente la più importante, è la puntualità con cui il programma riesce sempre a mantenere le gare competitive; Può capitare di essere in svantaggio, ma si sa con certezza assoluta che entro dieci secondi si rimonterà.

Se siete i tipi da pensare: "Bah, non mi interessa un gioco con delle macchinine che corrono su un tavolo da cucina: è roba per bambini!", allora vi state negando quella che promette di essere una delle più godibili esperienze ludiche per PlayStation. Ci riserviamo di darne una valutazione definitiva, in sede di recensione, entro un paio di mesi, quando *Micro Machines 3* sarà completato e distribuito.









[1] Immaginatevi quel motoscafino a tutta velocità. [2] Ne elabora di dati il processore per visualizzare tutti quei dettagli grafici. [3] Gareggiando attorno a uno skateboard, in giardino.





[1] Le micromacchine nello splendore della renderizzazione tridimensionale. [2] Come era prevedibile, lo sciroppo rallenta le macchinine.

■ CASA:	Codemasters	■ DATA DI USCITA:	Autunno	■ GIOCATORI:	Da uno a quattro
■ SVILUPPATORE:	In casa	■ ORIGINE:	Inghilterra	■ GENERE:	Corse

FINAL DOOM

Da anni la Williams produce con incredibile continuità dei veri e propri classici: come questo *Final Doom*, la definitiva versione di uno dei più grandi videogiochi di tutti i tempi



In un certo senso si potrebbe definire *Final Doom* una "compilation". Il gioco infatti contiene 30 dei migliori livelli disegnati nei tre anni trascorsi dall'uscita del gioco originale per PC.

Non bisogna quindi sorprendersi se gli sviluppatori della Williams non hanno voluto modificare troppo la struttura di un gioco che continua a veleggiare nelle alte posizioni delle classifiche di vendita dei giochi per PlayStation.

Al contrario, hanno voluto produrre un seguito che mette alla prova quei giocatori che conoscono l'originale come le loro tasche. Hanno voluto farci entrare in nuovi gironi dell'Inferno per farci conoscere nuovi mostri.

Ma qualche differenza ci sarà, no? "È più tetro del primo gioco, ed anche più perfido", dice Steve Kramer, capo-tester di *Final Doom*, mentre inserisce il CD e sbroglia un cavo grigio. Questa nuova versione del mitico gioco della id Software, sarà il primo gioco 3D per Playstation a far uso del mouse, un sistema di comando tradizionalmente associato alle avventure e ai giochi di strategia con interfaccia del tipo punta-e-clicca. "Grazie al mouse si può prendere la mira con più precisione", spiega Steve, "e ci si può voltare molto più rapidamente, cosa di vitale importanza nei *deathmatch*".

Normalmente, bisogna tener premuti i pulsanti Destra e Sinistra per girarsi (lentamente), ma dato che il mouse è un comando di tipo analogico, più rapidamente lo si muove, più rapidamente ci si volta. Steve ce lo dimostra, voltandosi a velocità incredibile per far fuori due demoni che stavano ai due lati opposti di una porta. Ma questo è solo un assaggio. Fatta piazza pulita in quella stanza, passiamo in un cortile dove dei cecchini ci tengono sotto tiro, dando così la possibilità a demoni, *imps* e *lost souls* di attaccarci da

1


2


[1] Aspettatevi di passare dei momentacci: anche i primi livelli di *Final Doom* sono pieni zeppi di *barons* and *revenants*. [2] Attenzione: caricare un *baron* a testa bassa nuoce gravemente alla salute.

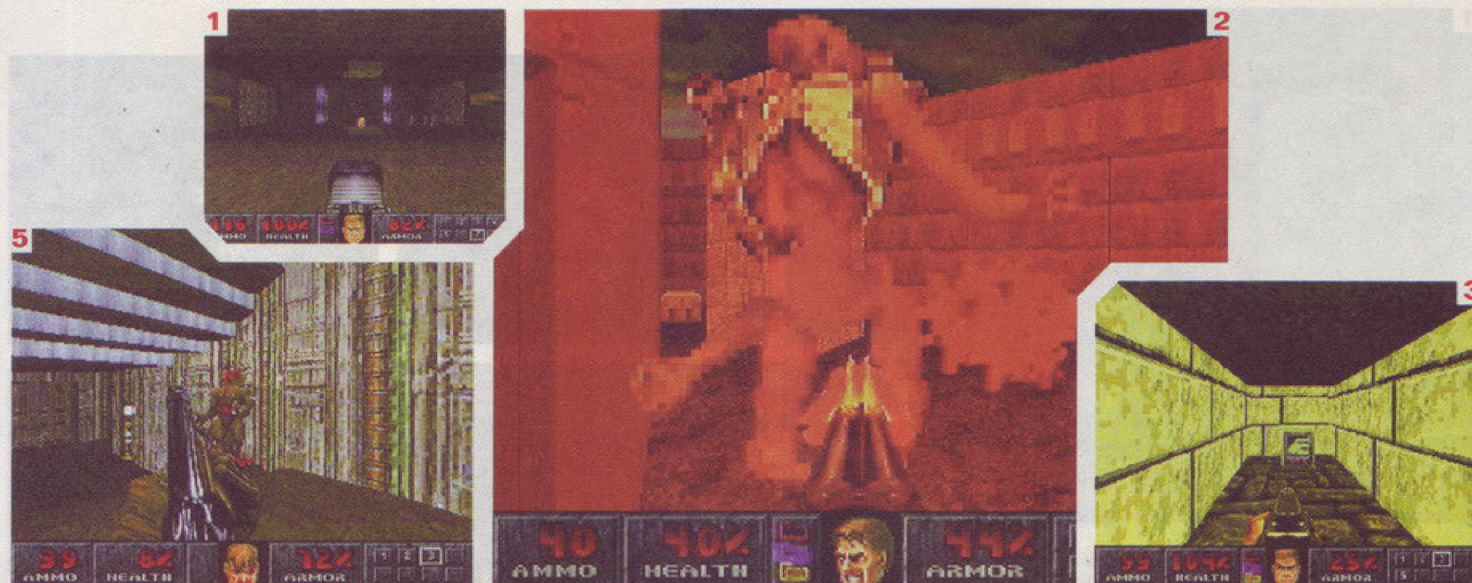


1

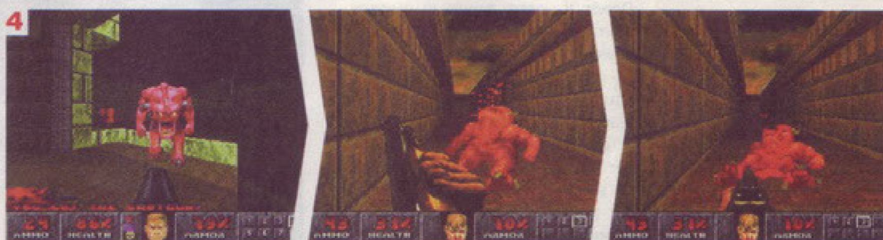

2


[1] La doppietta di *Final Doom* è ancora più tirata a lucido. [2] Un *beholder* fa indigestione di piombo.

■ CASA:	GT Interactive	■ ORIGINE:	Stati Uniti
■ SVILUPPATORE:	Williams	■ GENERE:	Sparatutto
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	Uno



[1] Se prendete la chiave potreste scatenare un'orda di demoni. [2] Non è che l'inizio e già vi trovate davanti un *revenant*. [3] Questa mappa mostra la complessità dei nuovi livelli. [4] Mostri da paura. [5] Architettura da paura.



vicino.

Sembra tosto, ma chiediamo a Steve come saranno i nuovi livelli? "Ci sono 30 livelli in tutto. Molto più difficili di quelli visti finora."

Ma non rimpiangeremo le trappole geniali, gli intelligenti enigmi e le contorte e labirintiche strutture di *Doom* e *Doom II* che la id aveva creato per le versioni Playstation? La id ha lavorato anche a questa versione? "Hanno disegnato i labirinti del livello Master. Ci sono tre capitoli in *Final Doom*: Master, TNT e Plutonia - in pratica tre livelli di difficoltà crescente". Ed è proprio così. Orde di *imps e beholders* stanno puntando su di lui e la stanza riecheggia di colpi di doppietta: BOOM! CLAK-CLAK, BOOM!

Improvvisamente cala il silenzio, poi sentiamo una porta che si apre, e una serie di gorgogli inumani. È proprio *Doom* - una miscela esplosiva di attese snervanti, caute esplorazioni e raffiche di improvvisa, sanguinosa, insensata violenza.

Doom è stato uno dei primi titoli a mostrare degnamente le potenzialità 3D della PlayStation, ma dopo giochi del calibro di *Fade To Black* e *Resident Evil*, è giusto che i videogiocatori si aspettino molto di più. La

Williams non nasconde che *Final Doom* utilizza lo stesso motore grafico di *Doom*, ma ci sono stati alcuni miglioramenti: "Alcuni dei grafici impegnati nel progetto hanno ridisegnato buona parte delle texture", rivela Steve. "Hanno migliorato anche alcune armi, come il super shotgun. Ora è molto più pulito." I fondali hanno anche un aspetto più organico: piante scheletriche e

...una miscela esplosiva di attese snervanti, caute esplorazioni e raffiche di violenza

rampicanti si abbarbicano sui muri e ci si trova spesso a camminare nella melma verde fino alle ginocchia. Alcuni dei livelli non possono poi fare a meno di ricordarci l'ultimo titolo della id: *Quake*. Steve entra proprio in uno di questi livelli, un insieme di vasche e canali melmosi, scale tortuose e stanzoni che sembrano cattedrali abbandonate.



[1] La sega a motore è ideale per far fuori i demoni rosa. [2] Una *lost soul* sguscia alle vostre spalle mentre siete sotto il tiro dei cecchini.

Pilota automatico

Ogni nuovo livello diventa più difficile dandovi meno tempo di



Final Doom











[1] Scoprirete presto che le stanze piene di *imps* sono l'ultimo dei vostri problemi. [2] Ogni livello è pieno di aree segrete con armature, munizioni e medikit. [3] Questo demone è apparso all'improvviso alle vostre spalle. Voltatevi! [4] Troppo tardi. [5] Occhio ai posti come questo. Sono letali.

pensare. Quando raggiungerete Plutonia, l'ultimo capitolo di *Final Doom*, il vostro modo di giocare dovrà essere diventato istintivo: esplorare, combattere, rifornirsi ed equipaggiarsi dovranno risultare azioni automatiche, giacché le vostre meningi saranno interamente impiegate per decidere il percorso migliore da seguire, quali nemici far fuori per primi e come subire il minor danno possibile. Il tutto è reso più complicato dal fatto che armi, munizioni e medikit scarseggiano e dovrete usare le risorse a

Nel livello di Plutonia il vostro modo di giocare dovrà essere diventato istintivo...

disposizione con parsimonia. Essere in grado di far fuori un gruppo di nemici con un solo razzo, risparmiando gli altri per successivi brutti incontri, potrebbe fare la differenza tra la vita e la morte per mano di qualche orrenda creatura.

Che cosa rappresentano queste differenze per coloro che hanno giocato a *Doom*? "*Final Doom* è più giocabile, ha più opzioni ed è più difficile", risponde Steve. "Un giocatore inesperto non durerà molto a lungo. Se lo mangiano vivo." Improvvisamente salta fuori un'orda di revenants - orribili scheletri armati di missili a ricerca calorica. Steve muove freneticamente il mosue, annaffiandoli di piombo caldo.



E questo è solo il primo livello. Steve ci sta giocando da quattro mesi ormai - non è che gli sta venendo un po' a noia? "*Doom* è *Doom*. È il campione del mondo dei videogiochia", afferma con decisione. Di nuovo, gli abitanti dell'inferno lanciano urla disumane e i corridoi risuonano delle secche esplosioni della doppietta.



E c'è dell'altro...



Oltre a *Final Doom* sono altri due i titoli di punta della Williams per i prossimi mesi: *MK Trilogy* e *Robotron X*

In *MK Trilogy* potete giocare con ogni personaggio di *Mortal Kombat*, contro qualsiasi boss di fine livello e di fronte a qualunque fondale. Il gioco comprende inoltre tre nuove sezioni e nuove *fatalities* e sicuramente PSM ve ne parlerà sul numero di ottobre

L'altro titolo, sull'onda di *Arcade's Greatest Hits*, che riproponeva alcuni classici del periodo d'oro dei coin-op, è la rivisitazione di uno dei migliori giochi da bar di tutti i tempi: *Robotron*, uno sparatutto molto particolare dove bisognava muoversi in uno schermo pieno zeppo di robot, evitandoli e sparando all'impazzata. Il gioco utilizzava un sistema di comando particolare a due joystick indipendenti: uno serviva per spostarsi seguendo le classiche otto direrezioni di movimento , l'altro serviva per sparare (sempre nelle otto direzioni di cui sopra). *Robotron* era un vero "mangiagettoni", una volta cominciato a giocare era difficile smettere.

Robotron X, questo è il titolo del gioco, avrà una struttura simile ma sarà in 3D, con poligoni, *texture mapping* e tutto il resto. I primi 25 livelli saranno simili all'originale, anche se i programmatori si sono sbizzarriti inserendo droidi volanti e nuove armi. PSM è riuscito a provarlo e siamo pronti a scommettere che avrà successo. Ce lo auguriamo perché significherebbe che quello che conta non è solo e soltanto la grafica, ma finalmente la giocabilità. E *Robotron* ne aveva da vendere.









[1] Avvicinatevi e quel muro si alzerà liberando un'orda di *imps*. [2] Questo tizio non sembra avere intenzioni amichevoli. [3] Lì davanti c'è qualcuno che spera di coglierti di sorpresa.



actua SOCCER

Assault Rigs

PlayStation line

ATTENZIONE

il nuovo numero* e'

166-685890

Loaded

Total NBA '96™

I nostri esperti sono a tua disposizione con le soluzioni piu' strategiche e le informazioni sui giochi in uscita... In piu', puoi contattare gli altri appassionati giocatori.

Il costo della telefonata è di L. 952 + Iva al minuto

*Il numero è cambiato dal 28 febbraio '96 per adeguamento al D.L. n. 558 del 29/12/95

Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06-33.018.1

I PlayStation Centers ti aspettano!





PIEMONTE e VALLE D'AOSTA

ALEX COMPUTER	
C.SO FRANCIA, 333/4	TORINO
ALEX COMPUTER "LE GRU"	
c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10	GRUGLIASCO (TO)
BARALE	
VIA ROMA, 13	NOVARA
VIA OMAR, 2	NOVARA
CAMELOT	
VIA MACALLÈ, 15	BIELLA
COMPUTER 1	
C.SO F. CAVALLOTTI, 126	ASTI
COMPUTER WORK	
VIA RIVOLI, 38/A	ORBASSANO (TO)
EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES	
C.SO FRANCIA 11 Bis/C	TORINO
FLASH GAME	
VIA VALDIERI, 12	TORINO
HOBBY CENTRO	
VIA P. FERRERO, 15/B	ALBA (CN)
IL MULTUMEDIALE	
VIA AUBERT, 31	AOSTA
LA PALLA	
VIA SILVIO PELLICO, 20	PINEROLO (TO)
c/o CENTRO COMM.LE "LA PREALPINA" VIA TORINO, 12	ROLETTO(TO)
MAYA IMMAGINE E SUONO	
C.SO ROMA, 217	GRAVELLONA TOCE (VB)
MEGA-LO-MANIA	
VIA G. FERRARIS, 90	VERCELLI
PLAY GAME SHOP	
VIA CARLO ALBERTO, 39/E	TORINO
QUEEN COMPUTER SHOP	
L.GO TURATI, 49	TORINO
ROSSI COMPUTER	
C.SO NIZZA, 42	CUNEO
YOU TOO	
VIA ROSSINI, 3/E (ANG.VIA PO)	TORINO
VIDEOTEQUE	
c/o CENTRO COMM.LE "PAVONE" VIA CIRC.NE, 39/1	PAVONE CANAVESE (TO)

LOMBARDIA

2M ELETTRONICA	
VIA SACCO, 3	COMO
VIA DEI PESCATORI, 38	LECCO
VIA PORADA, 19	SEREGNO (MI)
ALL GAMES	
C.SO ITALIA, 58/A	SARONNO (VARESE)
AMBO GIOCHI	
VIA BORGO PALAZZO, 80	BERGAMO
ANNIBALE	
VIA FONTANA, 93	LIVIGNO (SO)
ARIVIVIS	
P.ZZA I°MAGGIO, 13	CORSICO (MI)
BIT 84	
VIA ITALIA, 4	MONZA (MI)
BRUNO CASTOLDI	
PIAZZA CORDUSIO	MILANO
CORSO LODI, 9	MILANO
CASTOLDI ADA	
VIALE MONZA, 194/204	MILANO
VIALE VITTORIO VENETO, 20	MILANO
VIALE ARETUSA, 36	MILANO
CASTOLDI S.R.L.	
CORSO MILANO, 45/47	MONZA
VIA VITTORIO EMANUELE, 65	VIMERCATE (MI)
VIA ITALIA, 197	BUSNAGO (MI)
CENTRO DISCOUNT	
VIA PLAN, 93	LIVIGNO (SO)
ELTRON	
VIA 4 NOVEMBRE, 1	BARZANO' (CO)
CENTRO COMMERCIALE "I LAGHI"	ERBA (CO)
FLOPPY	
VIA CARROBBIO, 13	VARESE
VIA MORAZZONE, 2	VARESE
FRATELLI MIAZZO	
SS. DEI GIOVI, 7	FINO MORNASCO (CO)
FUMAGALLI	
VIA CAIROLI, 40	LECCO
GALIMBERTI	
VIA SOLARI, 5	MILANO
VIA NAZIONALE DEI GIOVI, 28/36	BARLASSINA (MI)
VIA PASQUALE PAOLI, 47/A	COMO
CORSO BUENOS AIRES, 64	MILANO
VIA CANONICA	MILANO
VIALE FULVIO TESTI	SESTO S. GIOVANNI
VIA RISORGIMENTO, 48	CASSINA RIZZARDI (CO)
VIA GRANDI	SARONNO (VA)
GAMELAND	
C.SO BUENOS AIRES, 54	MILANO
GAMELAND 2	
VIA DANTE, 16	MILANO
GIOCHI GARDEN	
C.SO SEMPIONE, 33	GALLARATE (VA)
GUALINI COMMERCIALE	
VIA DORNO, 68	GARLASCO (PV)
CORSO NOVARA, 123	VIGEVANO
HI FI MORONI	
VIA SERIO, 2	ALBINO (BG)
I BELEE CONSOLLES DEPARTMENT	
VIA LORENTEGGIO 22/24	MILANO
JOYSTICK FUN	
VIA LORENTEGGIO, 38	MILANO
LA COCCINELLA	
CENTRO COMMERCIALE VIA FERMI, 1	CURNO (BG)
CENTRO COMMERCIALE VIALE PIEMONTE	VERDELLO (BG)
MAGIC SCREEN	
VIA FABANI, 18	MORBEGNO (SO)
VIA MAZZINI, 44/A	SONDRIO
MARCUCCI	
VIA F.LLI BRONZETTI, 37	MILANO
MASTER GAME	
VIA FRATELLI UGONI, 10	BRESCIA
MASTER PIX	
VIA ZAPPELLINI, 4	BUSTO ARSIZIO (VA)
MEGABYTE	
PIAZZA MALVEZZI, 11	DESENZANO (BS)
MISTER BIT (PROXIMA)	
STRADA PADANA SUP.,292	VIMODRONE (MI)
NEWEL	
VIA MAC MAHON , 75	MILANO
PENATI	
VIA SIMONE DA CORBETTA, 49	CORBETTA (MI)
VIA MATTEI, 29/31 - S.S.VERCELLI	NOVARA
VIA TICINO, 1	ABBIATE GRASSO (MI)
TANGENZIALE OVEST Km. 15	TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI)
PERGIOCO	
VIA ALDOVRANDI	MILANO
VIA S.PROSPERO, 1	MILANO
PLAY MARKET	
GALLERIA S.CARLO, 6	MILANO
RIVOLA	
VIA VITRUVIO, 43	MILANO
RITZ OPTICA	
VIA SAROCH, 89	LIVIGNO (SO)
TINTORI	
VIA BROSETA, 1	BERGAMO
VIDEOTEQUE	
c/o CENTRO COMM.LE "LA FAVORITA"	MANTOVA
c/o CENTRO COMM.LE "MONTEBELLO" VIA A. MAZZA, 50	PAVIA
c/o CENTRO COMM.LE "FIORDALISO" VIA CURIEL, 25	ROZZANO (MI)
VIGASIO	
C.SO ZANARDELLI, 25	BRESCIA
WARE HOUSE (PRINTEX)	
C.SO BUENOS AIRES, 53	MILANO
VIA MARGHERA, 37	MILANO

LIGURIA

AZ WORLD	
VIA FRANCIA,72	GENOVA
BABY PARK	
VIA CESAREA, 85/R	GENOVA
VIA C; ROLANDO, 183/R	GENOVA
VIA GALATA, 93/R	GENOVA
BLASTER	
VICO DEI CREMA, 13/R	SAVONA
CELESIA ENZA	
VIA GARIBALDI, 144	LOANO (SV)
CENTRO HI FI VIDEO MALASPINA	
VIA DELLA REPUBBLICA, 38	SANREMO (IM)
ECR ELETTRONICA	
VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO	GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT	
VIA MAZZINI, 4 E 19	RAPALLO (GE)
VIA S.RUFINO, 6	CHIAVARI (GE)
VICO LICETI 6	RAPALLO (GE)
GOEMON VIDEOGAMES	
VIA FERRO, 1/R	SESTRI PONENTE (GE)
IL BALILLA GIOCATTOLI	
VIA F.APRILE, 112/ROSSO	GENOVA
MONDO GAMES	
C.SO GENOVA, 170	LAVAGNA (GE)
OFFICE & GAMES	
VIA AMENDOLA, 43	IMPERIA
SCABINI GIOCATTOLI	
VIA C.RETA, 7-9/ROSSO	BOLZANETO (GE)
SCAGLIARINI ARCANGELO	
VIA FIUME 142/A	LA SPEZIA
SOFTMANIA	
PIAZZA CADUTI DELLA LIBERTÀ, 25	LA SPEZIA
VIDEOTEQUE	
C.SO RICCI	SAVONA
VIRTUAL GAMES	
VIA DEL SAGITTARIO, 3	FINALE LIGURE (SV)

TRIVENETO

ADRIATICA CASA	
VIA VERDI, 48	ODERZO (TV)
VIA LUZZATI, 108	TREVISO
VIA MEDAGLIE D'ORO, 59	BELLUNO
VIA OLMO, 45	ALTAVILLA VICENTINA (VI)
ASTER MARKET	
VIA MARINONI, 5	BASSANO DEL GRAPPA (VI)
BIG MARKET	
VIA COL DI SALCE, 3	BELLUNO
CAMONICO S.p.A.	
QUARTIERE FIRENZE	BASSANO DEL GRAPPA (VI)
CENTRO RADIO	
VIA IMBRIANI, 8	TRIESTE
CENTRO RADIO TV FONTI	
C SO MILANO, 80	PADOVA
VIALE PORTA PO', 87/C	ROVIGO
COMPUGAMES	
C.SO CAVOUR 5/A	VERONA
COMPUTER ONE 2	
VIA PITAGORA, 12	VERONA
COMPUTER POINT	
VIA ROVIGO, 22	BOLZANO
COMPUTER SACE	
CENTRO I GIARDINI DEL SOLE	CASTELFRANCO V.TO (TV)
COMPUTER SACE	
CENTRO GIOTTO	PADOVA
CONSOLE SHOP	
GALL. S.LORENZO, 11/13	VICENZA
CRONST	
VIA G. GALILEI, 25	TRENTO
ECHOS	
CENTRO LE PIRAMIDI	TORRI DI QUARTESOLO (VI)
ELETTRO CASA NORD	
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER)	TRENTO
FERRARIN	
VIA DE MASSARI, 10	LEGNAGO (VR)
GAME MASTER	
VIA AQUILEIA, 15/A	UDINE
GUERRA COMPUTER	
CENTRO VALE CENTER	MARCON (VE)
P.ZZA S.TRENTIN, 6	TREVISO
VIA BISSUOLA 20/A	MESTRE (VE)
GUTWENIGER	
VIA PORTICI, 16	BOLZANO
HIDEA INFORMATICA	
c/o CENTRO COMM.LE FRIULI	TAVAGNACCO (UD)
c/o CENTRO COMM.LE AUCHAN	MESTRE (UD)
MOFERT 5	
VIA LEOPARDI 24/A	UDINE
MUSIC CENTER	
VIA BOLZANO, 39	GARDOLO (TN)
NEGOZI ECO ITALIA	
TRENTINO ALTO ADIGE	
NEGOZI ELDO	
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI	
NEGOZI GET TRIVENETO	
Tel. 049-8700854	
NEGOZI UBER	
VIA MASCAGNI, 31	CASTEL D'AZZANO (VR)
V.LE VENEZIA, 5	VERONA
SARTO RADIO TV	
VIA ARMISTIZIO, 79	PADOVA
SCHIAVOTTO	
SS MAROSTICA, 24	VICENZA
SME	
VIA ORSATO, 5	MARGHERA (VE)
"CENTRO PIAVE"	S.DONA' DI PIAVE (VE)
VIA CONEGLIANO, 59	SUSEGANA (TV)
VIA NINO BIXIO, 3	ZOPPOLA (PN)
V.LE VENEZIA, 8	PORTOGRUARO (VE)
TECNOCITY	
VIA VALPOSINA, 55	THIENE (VI)
TESTI GIOCATTOLI	
VIA S. LUCIA, 13/23	PADOVA
TUTTO VIDEO	
VIA S. ANGELO, 86/C	TREVISO
VENEZIA NET	
CASTELLO, 6184	VENEZIA
VIA COL VIDEO	
STRADONE S. FERMO, 11/A	VERONA
VIDEOLAND GAMES	
VIA RISMONDO, 4	TRIESTE
VIDEOTEQUE	
VIA PRATIQUORI, 29	PORTOGRUARO (VE)

VIDEOUNO
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10 — CAVALESE (TN)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI
VIA VOLTURNO, 7/F — BOLOGNA
CABRINI
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19 — PARMA
VIA GRAMSCI, 58 — SORBOLO (PR)
CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D — BOLOGNA
CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45 — COLLECCHIO (PR)
COMET
VIA MICHELINO, 105 — BOLOGNA
COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2 — BOLOGNA
DEDALO
LARGO ROMA, 1 — SALSOMAGGIORE T.(PR)
GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B — BOLOGNA
MARCO POLO
VIALE ROMA, 171 — FORLÌ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA
Tel. 049-87008
ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI: V.LE DELLO SPORT 50/22 — MODENA
RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E — CARPI (MO)
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS — PARMA

TOSCANA

BELLANTI
L.GO P. L. DA PALESTRINA, 13 — SCANDICCI (FI)
BIANCHI ELETTRONICA
STRADA MASSETANA ROMANA, 24 — SIENA
BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H — AREZZO
C.D.S
VIA V.VENETO 115/117 — AREZZO
PIAZZA GIOTTO 29 — AREZZO
VIA P.TOSELLI126 — FIRENZE
VIALE DEI MILLE 140 — FIRENZE
VIA C. DEL PRETE 6 — LUCCA
VIA MARINA VECCHIA 222 — MASSA
VIA CARNELUTTI — PISA
CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26 — LUCCA
COMPUTER & CO
VIA BISENZIO A S. MARTINO, 3/B — PRATO
COMPUTER SERVICE
VIA BONGHI, 2 — GROSSETO
CONSOLE GAMES
VIA EMPOLESE, 36 — MONSUMMANO TERME
CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16 — MONTECATINI TERME
ELECTRONIC CENTER
VIA LEON CAVALLO ANG C.SO ROMA — MONTECATINI TERME (PISTOIA)
FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32 — MASSA
FUTURA 2
VIA L. CAMBINI, 17/19 — LIVORNO
GAME STORE
VIA M. FANTI, 1D/R — FIRENZE
GENIUS COMPUTER
VIA M. COPPINO, 113 — VIAREGGIO
GIOCOMANIA
VIA L. ANDREOTTI, 11 — PESCIA
HOBBYTRONICS
VIA F. CORRIDONI, 15/A — FIRENZE
IL COMPUTER
V.LE COLOMBO 216 — LIDO DI CAMAIORE
LA CITTÀ DEI RAGAZZI
VIA V. DA FILICATA, 47 — PRATO
VIA L. MARENZIO, 27/29 — FIRENZE
VIA MEUCCIO RUINI, 18 — MONTEVARCHI (AR)
MI.DA DI LEPRI
VIA SOLFERINO, 90 — LIVORNO
MILLENIUM
VIA DEL PARADISO, 2/R — FIRENZE
MORGANA
VIA DALMAZIA 424 — PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R — FIRENZE
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R — FIRENZE
PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B — FIRENZE
PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28 — PRATO
STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33 — VIAREGGIO (LU)
VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5 — LIVORNO

UMBRIA

BIG BANG
VIA MARCONI, 45 — PERUGIA
CASA DEL GIOCATTOLO
VIA VIETNAM, 8 — BASTIA UMBRA (PG)
C.D.S
VIA CAMPO DI MARTE 3 — PERUGIA
GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281 — ORVIETO (TR)
MEGABIT CLUB
VIA ROMA, 169 — TERNI
UGLY KID
GALLERIA DEL CORSO, 19 — TERNI
WARE
VIA CAIROLI, 1 — CITTA'DI CASTELLO (PG)

ABRUZZO e MOLISE

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 79/81 — PESCARA
ECOM SYSTEM
VIA ALBINO, 11/13 — CAMPOBASSO
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57 — PESCARA
VIA EMILIA, 10 — PESCARA
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 85 — FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SS. 17, 36 — L'AQUILA
C/O CENTRO COMMERCIALE "FIORDALISO" VIA CURIEL, 25 — ROZZANO (AQ)
GIOCART DI ANTONIO RUSSO
VIA MARIO BIANCO, 6/8 — LANCIANO (CH)
MEGA-COMPUTER
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76 — PESCARA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
TECNO-MEDIA
VIA M. DELFICO, 32 — TERAMO
VIDEOCOMP
VIA TRIESTE, 18 — AVEZZANO (AQ)

MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO — CIVITANOVA MARCHE (MC)
BIG TOYS
VIA VALENTI, 2 c/o CENTRO MIRUM — ANCONA
COMPUTER POINT
VIA ERASMO MARI, 53 — ASCOLI PICENO
GAME POINT
VIA XXIV MAGGIO, 64/1 — PESARO
GIOCATRE
VIA MARSALA, 10 — ANCONA
JACKPOT
VIA N. SAURO, 11/B — JESI (AN)
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA — ANCONA
CENTRO COMM. LE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO — SENIGALLIA (AN)
CENTRO COMM. LE "METAURO" VIA EINAUDI, 30 — BELLOCCHI DI FANO (PS)
VIDEO GAMES CENTER
VIA B.BUOZZI, 16 — P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12 — CAGLIARI
VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17 — SASSARI

LAZIO

BONFANTINI
VIA TUSCOLANA, 1006 — ROMA
CHIOCCIA LEONILDE
V.LE G.MARCONI, 277 — ROMA
ELETTROVIMAR
VIA LAGO DEI TARTARI, 63 — GUIDONIA (RM)
FANTASY VIDEO
VIA ELIO VITTORINI, 91/93 — ROMA
FILMANIA 4
VIA DONATELLO, 37/A-B-C — ROMA
GAME POINT
VIA DEL CLEMENTINO, 95 — ROMA
GI.GI. WATCH
VIALE IPPOCRATE, 25 — ROMA
GIOCO FOLLIA
VIA PARMA, 5 — ROMA
GRUPPO HOLLYWOOD VIDEOTECHE
VIA LAURENTINA, 775 — ROMA
HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113 — FROSINONE
L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C — ROMA
M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI" — ROMA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
ODIS
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31 — ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D — ROMA
PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109 — ROMA
PLANET GAME
VIA DI MONTEVERDE, 120 — ROMA
PLAYGROUND
VIA GREGORIO VII, 162/A-B — ROMA
POWER GAME
VIA DEI LAURI, 129 — APRILIA (LT)
PUNTO DUE VIDEOGAMES
VIA TRIONFALE, 14073 — ROMA
R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40 — ROMA
SOCIETÀ ARMA
V.LE TRASTEVERE, 233/B/C — ROMA
SPAZIO IN
VIA ROMA, 39 — POMEZIA (RM)
TECNO SYSTEM
VIA LAVAGNA, 76 — FORMIA (LT)
THE NEXT LEVEL
VIA GADAMES, 20/B — ROMA
TONTINI CESARE
VIA GRAMSCI, 36 — ANZIO (RM)
TOYLANDIA
VIA TYCHY, 33 — CASSINO (FR)

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17 — CAPRI (NA)
COMPUTERLANDIA
VIA CONSALVO CARELLI, 35 — NAPOLI
ELETTRONICA SAVARESE
VIA VIRGILIO, 76 — CASTELLAMMARE DI STABBIA (NA)
GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26 — NAPOLI
VIA DUOMO 290/G — NAPOLI
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44 — NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45 — AVELLINO
I D C
VIALE AUGUSTO, 138 — NAPOLI
INFORMATICA ESSE
VIA LIBERTÀ, 258 — PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
MIGLIARDINI UMBERTO
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI — NAPOLI
MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23 — AVELLINO
VIA TORRETTA, 19 — BENEVENTO
NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBALDI, 65 — SALERNO
NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44 — CASERTA
SAGMAR
VIA S. LUCIA, 132/134 — NAPOLI
C/O EUROMERCATO — CASORIA (NA)
SEGANINTENDOMANIA
VIA CRISPI, 18 — NAPOLI
VIA MERLIANI, 112/BIS — NAPOLI
TECNOSHOP
VIA ROMA, 5/7 — SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)
THE LYON GAMES
VIA G. CARDUCCI, 119 — CASORIA (NA)
TRONY CAMPANIA
VIA P. NENNI, 54 — MUGNANO (NA)
VESPOLI GIOCATTOLI
VIA EPONEO, 206 — NAPOLI

CALABRIA

CONSOLE POINT
VIA GIUSEPPE VERDI (Palazzo Gemelli) — RENDE (CS)
DE LUCA GIOVANNI
VIA PANEBIANCO, 255 — COSENZA
ELIGIO ANNICHIARICO
VIA ROMA, 21 — CASTROVILLARI (CS)
FURCI EXPERT
C.SO VITTORIO EMANUELE, 98/106 — LOCRI (RC)
VIA XX SETTEMBRE, 137 — LAMEZIA TERME (CZ)
MEDIALAND
C.SO VITTORIO EMANUELE III, 29 — REGGIO CALABRIA
PRINCI MARIA
C. DA PARCHERIA — RIZZICONI (RC)
— CATANZARO LIDO (CZ)
STARGAMES
VIA VENETO, 7 (Museo) — REGGIO CALABRIA
VIA SBARRE CENTRALI, 210 — REGGIO CALABRIA
TELERADIO PRODOTTI
LARGO OSPEDALE — CROTONE

SICILIA

ABACUS
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19 — PALERMO
ALIMAX
VIA A. MORO, 41 — MISTERBIANCO (CT)
BRUNO D. & FIGLI
VIA L. RIZZO, 32 — CATANIA
CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129 — TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2 — TERMINI IMERESE (PA)
CIAK SI GIRA
VIA BOLOGNA, 219 — VITTORIA (RG)
ELCO
VIA A. MORO, 27/29 — MISTERBIANCO (CT)
FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2 — VILLAGGIO MOSE'(AG)
GAME POINT
VIA T. LA ROSA, 38 — MILAZZO (MS)
HOME COMPUTER
V.LE DELLE ALPI 50/E — PALERMO
MAX LIVING
VIA REG. SICILIANA, 1920 — PALERMO
PAPINO
VIA CIRCONVALLAZIONE, 402 — PATERNÒ (CT)
PEDONE
VIA UGO LA MALFA, 81 — PALERMO
PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124 — CATANIA
RANDAZZO
VIA RUGGERO SETTIMO, 55 — PALERMO
SPORT SHOP
VIA XXX GENNAIO, 50 — TRAPANI
TOM & JERRY
VIA G. MARCONI, 2 — SCICLI (RG)
TOYLANDIA
PIAZZA DEL POPOLO, 35 — MARSALA (TP)

PUGLIA

A.C.
VIA GIOVINAZZI, 68 — TARANTO
BIT
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87 — LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA
VIA C. PISACANE, 11 — BARLETTA (BA)
ELETTRO JOLLY
VIA ZARA, 73 — TARANTO
LEVANTE COMPUTER
VIA DE GIOSA, 73 — BARI
PROGETTI INFORMATICA
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B — TARANTO
RANIERI
VIA SPARANO, 97 — BARI
REGNO DEI BIMBI
VIALE EINAUDI, 17 — BARI
SASVA
VIA APPIA, 169 — BRINDISI
SUPERCONSOLE MANIA
VIA CRISPI, 72/A — TARANTO
VIDEOSUONO
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5 — LECCE
WILLIAM'S COMPUTER
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71 — BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO — FIORINA (REP. S.MARINO)

Con Sharp ZR 5000 s

di portare il vostro computer in vacanza

Dal 27 Giugno al 30 Settembre acquistando Sharp ZR 5000 potrete avere subito il kit di collegamento.

Ovunque voi decidete di andare, portate con voi ZR 5000. Per essere ancor più funzionale il suo display LCD, grazie a un processore a 16 bit, ha il Touch Screen a icone più veloce che esista sul mercato. La sua memoria estendibile a 2 mega di RAM e a 16 Mb di memoria flash, unita a un Word Processor tra i più avanzati vi permette la creazione di documenti anche complessi che potete firmare direttamente sul display e mandare via fax semplicemente collegandovi a un qualsiasi telefono o a un cellulare GSM ed ETACS. **Ma non è ancora tutto, grazie al kit di collegamento (software PC Link e cavo di connessione) che riceverete gratuitamente, potete interfacciarvi al vostro PC e importare ed esportare file nei principali formati (TXT, RTF, CSV, SDF, BMP).** Il data base di ZR 5000, dotato di 16 campi prefigurabili, è veramente unico nel suo genere, infatti vi permette di gestire gli archivi in modo dinamico, incrociando tutte le informazioni a disposizione. Inoltre potete prendere direttamente appunti sul display, dargli un titolo digitandolo sulla tastiera e salvarli come file che potrete stampare, faxare e modificare a piacimento. Se invece volete semplicemente mandare e ricevere messaggi avete a vostra disposizione un sistema di posta elettronica che vi consente di comunicare con sistemi già collaudati quali Lotus CC Mail e Microsoft MS Mail o di utilizzare un sistema proprietario che supporta fino a 20 utenti. Dunque, non preoccupatevi e partite tranquilli, ZR 5000 ha due mesi di lavoro assicurati, poi vi basta cambiare le normali pile stilo.



VERIFICATE LA COMODITA' D'USO: ZR 5000 E' IN MISURA REALE CON MENU' A TASTIERA IN LINGUA ITALIANA.

iete finalmente liberi

e di non pagare il kit di collegamento.

Finalmente liberi di risparmiare.

L'estate è la stagione migliore per decidersi ad acquistare ZR 5000, e non solo perché potrete risolvere improvvisi problemi di lavoro rimanendo sdraiati sotto l'ombrellone o in una baita a 2000 metri d'altitudine senza dover tornare in ufficio, ma soprattutto perché vi conviene. Infatti **dal 27 Giugno al 30 Settembre** acquistando ZR 5000 al prezzo di £1.290.000 potete avere subito anche il kit di collegamento al PC, compreso nel prezzo speciale. Questo kit comprende un cavo e un software specifico in ambiente Windows che insieme vi permettono di dialogare con il vostro personal computer trasferendo file nei formati più comuni da un PC a ZR 5000 e viceversa. **Da solo questo kit costerebbe £ 199.000, ma i vantaggi non finiscono qui, infatti presentando questo coupon in uno dei punti vendita autorizzati avrete un ulteriore sconto di £ 100.000 sull'acquisto di ZR 5000, in questo modo arriverete a un risparmio totale di ben 299.000.** Un'offerta così è davvero irripetibile. Approfittatene subito, perché se finalmente è nato un palmare all'altezza dei vostri bisogni, finalmente c'è un'offerta all'altezza dei vostri sogni.

Con il kit siete finalmente liberi di finire su ZR 5000 un lavoro iniziato sul PC e di trasferire sul PC qualsiasi lavoro eseguito su ZR 5000.





BUONO SCONTO

VALIDO DAL 27 GIUGNO AL 30 SETTEMBRE PRESSO I PUNTI VENDITA CHE ADERISCONO ALLA PROMOZIONE.

L.100.000

ZR-5000 BUSINESS. ANYTIME. ANYWHERE.



Andate e

I rivenditori specializzati Sharp si riconoscono dal Punto Rosso. Solo presso nel prezzo speciale e potrete usufruire di un ulteriore sconto di L. 100.000. ZR 5000 servizio clienti telefono 02/89516997, saremo lieti di indicarvi

PIEMONTE

ABA ELETTRONICA
C.so Trapani 98
TORINO
Tel. 011/3858588

COMPUTING NEWS
Via Marco Polo 40/E
TORINO
Tel. 011/501512

COMPUTEL
C.so G. Cesare 56 bis
TORINO
Tel. 011/280274

SERIMA
C.so Siracusa 155/F
10137 TORINO
Tel. 011/3290566

ALEX COMPUTER
C. COMM. "LE GRU"
Via Crea 10
10095 GRUGLIASCO (TO)
Tel. 011/7708951

NOVOCART
C.so Crimea 39
ALESSANDRIA
Tel. 0131/441435

ROSSI COMPUTERS
Corso Nizza 42
CUNEO
Tel. 0171/603143

LOMBARDIA

AL RISPARMIO DI ADA CASTOLDI
V.le Monza 204
MILANO
Tel. 02/2570241

BRUNO CASTOLDI
C.so Lodi 9
MILANO
Tel. 02/55192974

GALIMBERTI
C. Buenos Aires 64
MILANO
Tel. 02/29530022

GALIMBERTI
Via Solari 5
MILANO
Tel. 02/89402640

GIOVENZANA
Largo Augusto 10
MILANO
Tel. 02/76023104

GIOVENZANA
Via Corridoni 3
MILANO
Tel. 02/76003611

MARCUCCI
Via F.lli Bronzetti 37/A
MILANO
Tel. 02/7386051

MELCHIONI
Via Friuli 16/18
MILANO
Tel. 02/5794291

MORO OTTICA
Via Ludovico il Moro 149
MILANO
Tel. 02/89120351

RIVOLA
Via Vitruvio 40
MILANO
Tel. 02/6694160

ROSELL
C. COMM. BONOLA
Via Quarenghi 23
MILANO
Tel. 02/33400934/6

VIDEO DISCOUNT
Piazza de Angelis
MILANO
Tel. 02/4985371

T.C. CENTRO MILANO
Largo Corsia dei Servi 11
MILANO
Tel. 02/760841

TELLER
Viale Jenner 17
MILANO
Tel. 02/66804578

GALIMBERTI
Via Naz. dei Giovi 28/36
Barlassina (MI)
Tel. 0362/560625

EXPERT GIELLE
Via Valassina 125
Lissone (MI)
Tel. 039/2781380

CASTOLDI
C.so Milano 45/47
Monza (MI)
Tel. 039/380731

JUMBO MASTER
Via Capuana ang.C.so Europa
Rho (MI)
Tel. 02/93506004

TELESEREGNO
C. so. del Popolo 12
20038 Seregno (MI)
Tel. 0362/327768

TEMPORIN
C. so. Genova 86
Vigevano (MI)
Tel. 0381/78025

CASTOLDI
Via V. Emanuele 65
Vimercate (MI)
Tel. 039/668556

BOTTAZZI
Piazza della Vittoria 11
BRESCIA
Tel. 030/3774379

T.C. STORE
Via Vittorio Emanuele 58
BRESCIA
Tel. 030/2421184

VIGASIO
Via Trento 3
BRESCIA
Tel. 030/397283

MEDIA WORLD
C. COMM. CURNO
Via E. Fermi 1
Curno (BG)
Tel. 035/468000

MEDIA WORLD
C. COMM. MONTEBELLO
Via Ing. Mazza 50
Montebello d. B. (PV)
Tel. 0383/892940

BERNASCONI
Via Saffi 88
VARESE
Tel. 0332/805111

MEDIA WORLD
Via Milano 99/103
Gallarate (VA)
Tel. 0331/770776

CART. CENTRALE
Via Innocenzo II 14/A
COMO
Tel. 031/270038

EXPERT ELGRA
V.le Lecco 67
COMO
Tel. 031/265364

ELTRON GROS
Via IV Novembre 4
Barzanò (CO)
Tel. 039/9212043

MEDIA WORLD
Viale Lombardia 6
Mirabello - Cantù (CO)
Tel. 031/734831

LIGURIA

ELETTROSCIK
Via Cesarea 25/R
GENOVA
Tel. 010/592922

G.B. COMMUNICATION
V.le B. Partigiane 146/148R
GENOVA-FOCE
Tel. 010/591746

MASSA AGOSTINO
Via Camozzini 17/R
16158 Genova Voltri (GE)
Tel. 010/6135494

I.L. ELETTRONICA
Via Veneto 123
LA SPEZIA
Tel. 0187/511103

MANTOVANI ARREDUFFICIO
Via P. Agosti 36/40
San Remo (IM)
Tel. 0184/578030



ZR-5000I
BUSINESS. ANYTIME, ANYWHERE.

acquistate.

di loro avrete anche il 1 kit di collegamento compreso
Per sapere quali negozi aderiscono all'iniziativa chiamate
il nostro centro più vicino.



VENETO

EL.CO
Via F.lli Rosselli 104
BELLUNO
Tel. 0437/940256

SME
Via Orstaro 5
Marghera (VE)
Tel. 041/2582511

GIANFRANCO MARCATO
Via Martiri della Libertà 28
Mestre (VE)
Tel. 041/5350850

GIANFRANCO MARCATO
Via Madonna della Salute 51/53
PADOVA
Tel. 049/611922

ITALTECNICA DI MONICHI
Via Giotto 39/43
PADOVA
Tel. 049/8756567

SME
Via Conegliano 59
Susegana (TV)
Tel. 0438/61613

GIANFRANCO MARCATO
Via Quadri 85
VICENZA
Tel. 0444/302160

D. TOP EUROPE
Via Garibaldi 1
Cornedo (VI)
Tel. 0445/446501

**EMILIA ROMAGNA
MARCHE**

EUROELETTRICA
Via Matteotti 3/A
BOLOGNA
Tel. 051/254226

EUROELETTRICA
Via Ranzani 13/2
BOLOGNA
Tel. 051/243422

LASER MAGIC FANTASY
Via Bellaria 29
BOLOGNA
Tel. 051/491049

LASER MAGIC FANTASY
Via Mazzini 160/A
BOLOGNA
Tel. 051/341434

AUDIO CANALGRANDE 2
Strada Scaglia 138
MODENA
Tel. 059/343343

LUMIERE POPULAR
Via Farini 50/B
MODENA
Tel. 059/218217

GUASCONI
Via Emilia Parmense 37
PIACENZA
Tel. 0523/613026

MEDIA WORLD
C.C. ROMAGNA CENTER
Piazza C. Colombo 3
Savignano s/R (FO)
Tel. 0541/348881

ELECTRONICS
Via 5 Febbraio - Fiorina
Repubblica S. Marino
Tel. 0549/900416

TOSCANA - UMBRIA

BELLANTI
Via Pistoiese 140/B
FIRENZE
Tel. 055/301245

COSCI
Via Roma 26
Prato (FI)
Tel. 0574/605404/5

MEDIA WORLD
Via Matteucci
PISA
Tel. 050/541101

LAZIO

CICCARELLI
Via dei Castani 181
ROMA
Tel. 06/2314442

CICCARELLI
Via dei Noci 75
ROMA
Tel. 06/2411155

ELETTROMANIA
Via Tuscolana 1252
ROMA
Tel. 06/7101440

FORMULA 93
Via Felice Anerio 39
ROMA
Tel. 06/86212282

TECNO MEC
Via A. Serra 11/A
ROMA
Tel. 06/3337100

TONEL
Via di P. Cavalleggeri 15/19
ROMA
Tel. 06/632896

TONEL
Via Convertite 19
ROMA
Tel. 06/6785795

STEREO FLASH
Via Portuense 1450
Ponte Galeria (ROMA)
Tel. 06/65001026

ABRUZZI

MEDIA WORLD
IPER PESCARA
Città di S. Angelo (PE)
Tel. 085/959276

TECNOUFFICIO
Via Monte Velino 127
Avezzano (AQ)
Tel. 0863/37272

CAMPANIA

AUDIO TIME
Via Alois 24/26
CASERTA
Tel. 0823/443415

QUAGLIA
Calata S. Marco 10/A
NAPOLI
Tel. 081/5512284

M.F.C. QUAGLIA
Galleria Vanvitelli
NAPOLI
Tel. 081/5563631

SANTANIELLO
Via S. Anna d. L. 41/45
NAPOLI
Tel. 081/5513054

PUGLIA - BASILICATA

TECNOUFFICIO
P.za Giovanni XXIII, 10
Gallipoli (Lecce)
Tel. 0833/263132

INFO E TEL
Via Pesaro - Pal. Trapanese
Rionero in Vulture (PZ)
Tel. 0972/722578

SICILIA

MAX LIVING
Viale Reg. Siciliana 19/20
PALERMO
Tel. 091/6762525

RANDAZZO
Via Lulli 20/40
PALERMO
Tel. 091/6015249

RANDAZZO
Via Ruggero Settimo 55
PALERMO
Tel. 091/6015111

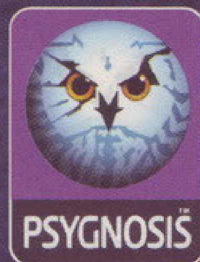


SHARP

[illegible] - Art. 56 n. [illegible] D.M. 4 Agosto 1988 n. 375



Psygnosis



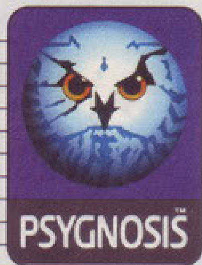
La Psygnosis ha **venduto in Europa più giochi PlayStation** di qualsiasi altra casa di software. ***Destruction Derby,*** il singolo titolo più venduto in Europa, è di loro produzione. Come ***Wipeout***, un altro gioco di successo della **casa di Liverpool.** La stessa PlayStation deve molto alla **capacità e all'esperienza** della Psygnosis nello sviluppare software. Senza dubbio, Psygnosis è **il più interessante** editore di giochi per PlayStation attualmente sul mercato. Playstation Magazine è andato a Liverpool a visitare la Psygnosis e vi racconta la sua **storia**.



Dal lancio della PlayStation, avvenuto nel settembre del '95, fino alla supremazia di mercato raggiunta nella primavera del '96, il nome della casa di Liverpool è apparso sul 27% dei giochi PlayStation venduti nel nostro continente. Nei primi due mesi successivi al lancio della console sul mercato, la fetta di mercato della Psygnosis ha raggiunto valori vicini al 70%. Titoli del calibro di *WipeOut*, *Destruction Derby* e, più recentemente, *Adidas Power Soccer* hanno inoltre avuto l'innegabile merito di dimostrare le incredibili potenzialità della console, non solo al grande pubblico ma anche alle altre case di software che usano questi giochi come riferimento. Ora come ora, la Psygnosis affianca la Namco, il gigante giapponese dei coin-op produttrice di *Ridge Racer* e *Tekken*, nel compito di fare della PlayStation la prima console del mondo, sia dal punto di vista commerciale che da quello della critica.

La prima spiegazione che si può fornire per il successo della casa inglese è, ovviamente, il fatto che sia di proprietà della Sony. Acquistata dalla multinazionale nipponica nel 1993, la Psygnosis fu uno dei primi passi mossi nel mondo occidentale dei videogiochi da parte della casa giapponese. Gli sviluppatori di Liverpool suggerirono persino un paio di modifiche tecniche all'hardware, oltre a progettare i "tools" di sviluppo che sono ormai utilizzati da tutte le case del mondo.

Questo incredibile successo, però, non è soltanto il risultato di una posizione privilegiata o di una partenza anticipata. Deriva, piuttosto, da un'attenzione unica per la creatività e da una dedizione alla perfezione tecnica, affinate nel corso dei lunghi anni di una storia che risale al 1984 a.c. (Avanti Console). Ed è soltanto di un piccolo assaggio di quello che ci aspetta: un particolare che rende ancor più curiosa la notizia recente che vede Sony in procinto di vendere la casa inglese.



La Psygnosis affianca la giapponese Namco (produttrice di *Ridge Racer* e *Tekken*), nel compito di fare della PlayStation la prima console del mondo, sia dal punto di vista commerciale che da quello della critica.

Le fonti ufficiali da entrambe le parti sostengono che il lavoro della software house all'interno del gruppo sia ormai terminato. Avendo giocato un ruolo fondamentale nella progettazione e nel lancio della console, e dopo aver fornito il software che potesse tenere vivo l'entusiasmo dei giocatori in un periodo in cui le altre software house muovevano i primi passi, alla casa di Liverpool viene riconosciuto, da parte di Sony, il suo ruolo originario di software house multiformato. In questo modo, inoltre, la dirigenza giapponese è convinta di poter ottenere un buon profitto dall'operazione senza per questo perdere in alcun modo il supporto ottenuto sinora per la PlayStation.

A questo proposito, le parole di Ian Hetherington, fondatore e presidente della Psygnosis, sono abbastanza eloquenti. «Se dovessimo, in qualche modo, diminuire il volume di uscite per PlayStation, potremmo anche chiudere la società oggi stesso. Abbiamo talmente tanto software in fase di sviluppo per questa piattaforma che non potremmo abbandonarla nemmeno se volessimo e, credetemi, non è nelle nostre intenzioni.»

Da qui alla fine dell'anno, Psygnosis pubblicherà altri undici titoli - e almeno altri venti, avete capito bene, VENTI, nel 1997. Il 50% di questi, secondo le parole di Hetherington, saranno giochi «Double A». In altre parole, prodotti equivalenti o superiori a *WipeOut* e *Destruction Derby*. Insomma, fantastici! Questo è il motivo per cui l'asta per l'acquisto della Psygnosis partirà da una cifra a sette zeri (in sterline).

Quando emergerà un compratore, sarà stata senza dubbio una delle acquisizioni più importanti nella storia del mercato dei videogiochi, un affare che sarà l'ultimo e più interessante sviluppo di una storia che risale al boom degli home computer nei primi anni '80 e a una casa di software ormai dimenticata, chiamata Imagine.

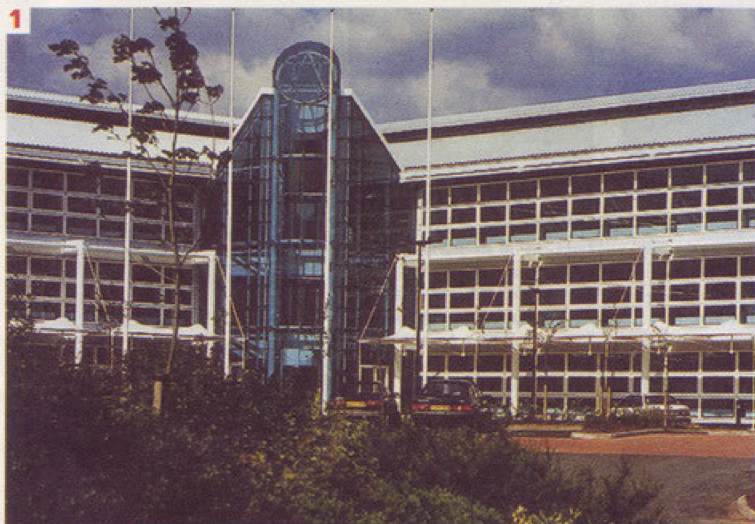
La Imagine era una casa di successo che pubblicava giochi per i computer a 8-bit, macchine come il Commodore 64 e lo Spectrum. Hetherington venne assunto come collaboratore nel momento in cui la casa era dilaniata da problemi interni e pressioni esterne. Programmatore sin dal 1969, più o meno quando fu inventata la programmazione, lavorò inizialmente su macchine da 8K che occupavano intere stanze e utilizzavano schede perforate per scrivere e leggere dati. Su questi bestioni, Hetherington contribuì a progettare alcuni dei primi programmi commerciali, principalmente pacchetti per la gestione finanziaria. La Imagine fu il suo biglietto d'ingresso nel colorato mondo dei videogiochi e, dopo il suo fallimento, decise di rimanere nel giro.

Nel 1984 fondò la Psygnosis. Il nome, per dovere di cronaca, è un ibrido di parole greche e latine: "Psy" significa mente e "Gnosis" conoscenza. Al momento della sua creazione aveva un capitale inferiore alle 50.000 sterline e appena sette dipendenti (compreso Hetherington), tutti programmatori e grafici.

La prima decisione "politica" della casa di software rimane, a tutt'oggi, una pietra miliare nella sua storia e ne caratterizzò, sin da allora, l'approccio al mercato. Venne deciso, infatti, di ignorare le popolari macchine a 8-bit per dedicarsi al QL, una macchina emergente a 16-bit, disegnata dal guru dell'*home computing* Clive Sinclair, che offriva agli sviluppatori una sfida più interessante e agli utenti un'esperienza molto più ricca. Da quel momento, la Psygnosis è sempre stata impegnata in una rincorsa tecnologica, scartando spesso formati commercialmente validi, anticipando a volte gli stessi produttori di hardware, con concetti e routine che richiedevano aggiornamenti da parte loro.

Nel 1984, comunque, lo sviluppo di *Bratacus* per il QL si ritorse contro, a causa del fallimento commerciale della macchina, e venne abbandonato prima che venisse terminato.

Nel 1986, però, *Bratacus* fece la sua apparizione su altre due macchine a 16-bit, l'Atari ST e il Commodore Amiga. Fu un successone, acclamato dalla critica come uno dei primi giochi a sfruttare le potenzialità della nuova generazione di macchine. Nei due anni successivi, mentre















[1] Il quartier generale di Liverpool. [2] La Psygnosis ha 361 dipendenti in tutto il mondo, [3] distribuiti in sette diverse filiali. [4] Più del 60% dei dipendenti lavora nello sviluppo e [5, 6] moltissimi sono i premi e i riconoscimenti ottenuti dalla Psygnosis. *Wipeout* e *Destruction Derby* sono gli ultimi della serie. [7] Nei prossimi due anni, il personale sarà quadruplicato (non prendetevela troppo comoda, perché ci sarà molto da lavorare).

Segni particolari: nessuno

Anno di fondazione:
1984

Fondatore e amministratore delegato
Ian Hatherington

Sede Centrale:
Liverpool, Inghilterra

Impiegati:
Psygnosis impiega 361 persone nel mondo, di cui il 60% (218 persone) nella divisione Ricerca & Sviluppo. Nei prossimi due anni prevede di quadruplicare il numero di dipendenti, di cui la metà verrà utilizzata per lo sviluppo di prodotti.

Uffici:
Il prossimo anno è prevista l'apertura di nuovi uffici in Spagna, Italia, Benelux, Scandinavia e Medio Oriente.



Chronicles Of The Sword

Questo gioco di avventura si basa sulle gesta dei cavalieri della Tavola Rotonda nell'eterna guerra contro la fata Morgana.
Programmato per uscire prima dell'estate, la sua data di lancio è stata posticipata a settembre.



Sentient

Definito come "il più interattivo RPG mai creato", in *Sentient* ci si trova a bordo di una stazione spaziale contaminata dalle radiazioni. Il vostro compito sarà, naturalmente, quello di trovare una soluzione al problema. L'uscita è prevista per il febbraio '97.



Formula 1

L'unica cosa che possiamo dirvi è che ricrea perfettamente tutto il *feeling* delle vere corse di Formula 1. Si tratta probabilmente di uno dei titoli per PlayStation più attesi di sempre qui in Italia. Leggete la recensione a pagina 58 e capirete il perché.



Myst

Dotato di uno dei migliori aspetti grafici mai visti in un gioco per computer e di un'atmosfera profondamente coinvolgente, è un'avventura estremamente piacevole anche se richiede un notevole impegno. È già disponibile.



Lomax In Lemmingland

In questo nuovo gioco ispirato ai *Lemmings* (presentato nelle Anteprime a pag. 21) i rompicapo passano in secondo piano per lasciar spazio a un coloratissimo e intrigante platform con pratagonista un solo lemming.



Wipeout 2097

Ancora un altro titolo che trattiamo nelle anteprime (pag. 18). *Wipeout 2097* è il seguito del grande successo dello scorso anno. Nuovi tracciati, nuova colonna sonora, nuovi bonus per un titolo destinato a un sicuro successo.

Giochi PlayStation in arrivo entro il 1996 (tranne uno)

Chronicles Of The Sword (Settembre)

Sentient (Febbraio '97)

Formula 1 (Settembre)

Myst (Settembre)

Lomax In Lemmingland (Ottobre)

Wipeout 2097 (Ottobre)

The City Of Lost Children (Ottobre)

Discworld II (Ottobre)

Athanor (Novembre)

Monster Trucks (Novembre)

Destruction Derby 2 (Novembre)

The Fallen (Dicembre)



The City Of Lost Children

Dagli autori del film *Delicatessen* arriva il gioco di questo mitica epopea. Il suo obbiettivo è quello di combinare una giocabilità coinvolgente con una trama di alto livello, tramite una presentazione grafica mai vista. Il mese prossimo sapremo se ci sono riusciti.



Discworld II

Ritorna il mondo ispirato ai racconti di Pratchett e questo volta vede come protagonista la Morte in persona! Grazie alla generosa dose di ilarità è probabile che riuscirà a raggiungere gli stessi livelli qualitativi e commerciali del suo predecessore.



Athanor

Ispirata alla mitologia Greca, questa avventura è ambientata in un gigantesco universo e vanta la bellezza di 200 scene con fondali 3D in tempo reale. Dovrete vedervela con magiche creature e misteriose sparizioni. L'uscita è prevista a novembre.



Monster Trucks

Sviluppato dallo stesso team di *Destruction Derby*, questo gioco vi vede alla guida di giganteschi Big Foot con la possibilità di abbattere qualunque cosa sul vostro cammino.
Aspettatevi un'anteprima su uno dei prossimi numeri di *PSM*



Destruction Derby 2

Ennesima anteprima nelle pagine di *PSM* (pag. 14). *Destruction Derby 2* è l'attesissimo seguito del gioco più venduto per PlayStation dello scorso anno. Comprenderà tutto quello che il primo episodio non aveva e molto, molto di più!



The Fallen

Si tratta di un'avventura strategica a più giocatori che coinvolge futuristiche forze di polizia. Farà la sua apparizione su PSX a dicembre e promette un controllo totale a 360°, una sviluppatissima intelligenza artificiale e la possibilità di giocare in link.

Nintendo e Sega si concentravano sui mercati giapponese e americano, l'Amiga e l'ST divennero i formati principali per quello europeo - e Psygnosis si confermò come uno dei protagonisti di spicco dal punto di vista tecnico per entrambi i formati. I suoi giochi vantavano un aspetto incredibilmente superiore alla concorrenza, che poi si potesse dire altrettanto della giocabilità era tutto un altro discorso. Con il senno di poi, il parere ormai universalmente accettato sulla produzione Psygnosis della seconda metà degli anni '80 è che il bilanciamento fra grafica e giocabilità era completamente assente, la maggior parte degli sforzi (e della memoria), volti a creare una grafica stratosferica, andavano a scapito di una migliore giocabilità.

Secondo Hetherington, i giochi Psygnosis di quel periodo erano, tutto considerato «molto buoni rispetto alla concorrenza, ma assolutamente patetici se paragonati a quello che siamo in grado di fare oggi». Sostiene, inoltre, che erano perfetti figli del proprio tempo: «Alle conferenze per gli sviluppatori si fa un gran parlare delle tecniche di narrazione e costruzione del personaggio - sciocchezze. La gente vuole che la si faccia divertire, e si vuole divertire in molti modi, uno di questi è mostrarle qualcosa di bello e incredibile, qualcosa che non pensava potesse essere possibile far fare al proprio computer. Quello che davamo era esattamente ciò che la gente desiderava nel periodo di transizione da 8 a 16-bit. Il pubblico voleva del software che dimostrasse le capacità delle macchine e confermasse che sì, i soldi necessari all'upgrade erano stati ben spesi».

Il trionfo definitivo dello stile sui contenuti giunse nel 1989, con la pubblicazione di un gioco intitolato *Shadow of the Beast*, «il nostro primo vero e proprio salto di qualità». Fu pubblicato inizialmente soltanto per Amiga - una scelta che, per l'epoca, secondo le parole di Hetherington era già di per sé una dichiarazione di intenti: «L'Atari ST deteneva circa il 60 per cento del mercato ed era il formato principale per la maggior parte delle case. Decidemmo, però, che l'Amiga era una macchina da gioco migliore e che, di conseguenza, sarebbe stata quella su cui avremmo lavorato, perché ci consentiva di ottenere i risultati migliori. Dovemmo addirittura pagare allo sviluppatore una royalty doppia perché riteneva che avrebbe potuto guadagnare molto di più lavorando sull'ST. *Beast* fu criticato, sostenendo che era tutto grafica e niente giocabilità e, a onor del vero, era tutto grafica e niente giocabilità, ma era anche esattamente ciò che desiderava il pubblico in quel momento e ciò di cui il mercato aveva bisogno».

Al momento della sua pubblicazione, fu salutato come il gioco dalla migliore grafica che fosse mai stato programmato e, ancora una volta, il software Psygnosis aiutò a vendere l'hardware. *Beast* dimostrò che, almeno graficamente, l'Amiga era la macchina da gioco definitiva e, nel giro di un anno, il computer Commodore divenne leader di mercato. Il gioco, secondo Hetherington, «fu tutto per la società». Consolidò la reputazione della Psygnosis come casa all'avanguardia e, ancor più importante, rappresentò una fondamentale iniezione di capitali. Il denaro venne reinvestito, e la maggior parte finì nel settore sviluppo, già allora cuore pulsante della Psygnosis.

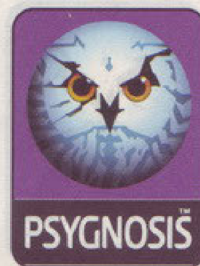
Il 1990 fu un anno «di successi, ma non spettacolare», nel 1991, però, arrivò *Lemmings*, un gioco che cambiò l'immagine, la direzione e le stesse dimensioni della Psygnosis più di qualsiasi altro titolo passato o futuro. *Lemmings*, in realtà, venne creato da uno sviluppatore esterno, la DMA, ma, come sottolineato da Hetherington, parte fondamentale della strategia societaria era sempre stata quella di «coltivare il talento e raccogliere il prodotto - mai limitarsi a comprarlo».

Nel caso di Travellers Tales (il team di sviluppo, tuttora legato alla Psygnosis, che ha realizzato il recente *Toy Story*) e DMA, spiega Hetherington, «investimmo in entrambe quando i suoi membri frequentavano ancora l'università».

Alla DMA, la Psygnosis aveva commissionato due giochi, *Menace* e *Blood Money*, prima di legare il team con un accordo valido per sei titoli, il primo dei quali fu proprio *Lemmings*.

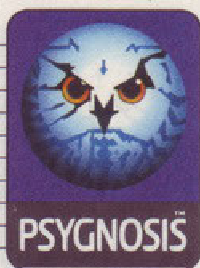
«Era l'antitesi di *Beast*», racconta Hetherington, «pura, purissima giocabilità - e totalmente diverso da qualsiasi altra cosa vista in precedenza. La maggior parte degli altri rompicapi - *Tetris*, *Pipe Dreams* o altri - offrivano problemi logici abbastanza classici. In *Lemmings*, la prima cosa da fare era intuire esattamente quale fosse il problema e poi sfruttare il pensiero laterale per avere successo. Era radicalmente innovativo, un prodotto così vede la luce ogni cinque anni». Si trattò anche di un immenso successo commerciale. Finora, *Lemmings* e i suoi numerosi seguiti hanno venduto in tutto il mondo più di tre milioni di pezzi su 27 formati diversi, rendendolo uno dei giochi di maggior successo che siano mai stati sviluppati da una casa indipendente (escludendo perciò accoppiate come Sega/Sonic o Nintendo/Mario). I personaggini dai capelli verdi sono addirittura destinati ad apparire, l'anno prossimo, in una serie televisiva a loro dedicata negli Stati Uniti. Come con *Beast*, anche in questo caso, ciascun "penny" delle decine di milioni di sterline generate da *Lemmings* fu reinvestito nella società, il cui reparto sviluppo stava già raggiungendo i limiti tecnici di Amiga e ST. La mossa commerciale più ovvia sarebbe stato dedicarsi alle console a 16-bit, SNES e MegaDrive, che all'epoca vendevano milioni di unità in tutto il mondo. Ma nessuna delle due offriva il passo avanti tecnologico che la Psygnosis intendeva compiere. Fu così che la casa di Liverpool cominciò a svolgere un ruolo pionieristico nei giochi 3D e nello sfruttamento del CD come supporto per il futuro. Non esistevano progetti su cui lavorare e nessuna console per cui sviluppare, ma Hetherington e soci si gettarono ugualmente con tutta l'anima in questa nuova avventura. Psygnosis divenne così la prima casa in Europa a sfruttare stazioni di lavoro Silicon Graphics, ormai una scelta obbligata per tutti gli sviluppatori del mondo.

Nel 1991 arrivò *Lemmings*, un gioco che cambiò l'immagine, la direzione e le stesse dimensioni della Psygnosis più di qualsiasi altro titolo passato o futuro.



«Finimmo per produrre un gioco 2D con grafica renderizzata in 3D, *Microcosm*, per PC CD-ROM», racconta Hetherington. Ancora una volta si trattò di un prodotto che raccolse critiche per la scarsa giocabilità, pur se accoppiata a un aspetto assolutamente sontuoso. Interessante ma non interattivo. «Optammo per una realizzazione tecnica che rendeva difficoltoso implementare della buona giocabilità ma, ancora una volta, il nostro obiettivo era dimostrare le potenzialità del formato. Servì ad aprire nuove possibilità». Fu anche, insieme a un prodotto simile, intitolato *Sewer Shark*, il primo passo verso la Psygnosis dei nostri giorni, dedicata unicamente allo sviluppo di giochi su CD.

Nel 1992, cominciò il rapporto con Sony. All'inizio fu abbastanza semplice. Sony intendeva aumentare la propria presenza nell'arena dei videogiochi e ricercava sviluppatori di provata esperienza per la realizzazione delle conversioni relative ai film di maggior successo prodotti dai suoi studios, film come *Last Action Hero* e *Cliffhanger*. Psygnosis venne avvicinata per la conversione di *Dracula*. La conversione per cartuccia di un kolossal (peraltro poco ispirato) non era certo il piatto preferito della casa di Liverpool ma, come spiega Hetherington, sarebbe stato un prodotto Sony, privo di rischi per la sua società - e il compenso sarebbe stato eccellente. Durante la lavorazione, la Sony si rese conto dell'eccellente *know how* della Psygnosis nel campo del 3D e dei giochi per CD. La multinazionale cominciò a ipotizzare un'alleanza più stretta. Più specificatamente, un'acquisizione.



"Se dovessimo diminuire le uscite per PlayStation, potremmo anche chiudere la società oggi stesso. Stiamo sviluppando così tanto software che non potremmo abbandonarla nemmeno se volessimo...

In questa fase, la PlayStation, nonostante fosse in uno stadio di progettazione sufficientemente avanzato, non venne assolutamente menzionata. Alla Psygnosis pensarono che sarebbero stati acquistati come studio di sviluppo - uno studio che sarebbe stato finanziato da una delle società più importanti, e ricche, del mondo.

L'unica preoccupazione era rappresentata dalle possibili restrizioni imposte dalla casa madre. Sull'altro piatto della bilancia, però, pesava il denaro, la distribuzione su scala globale, il denaro, l'accesso all'impero multimediale Sony, il denaro. Ah, dimenticavo, e il denaro.

Poco dopo l'accordo, la Sony rivelò alla Psygnosis il prototipo della PlayStation e l'importanza della casa di Liverpool per il colosso nipponico divenne evidente. Hetherington si trovò a capo di una società che avrebbe viaggiato su due binari. Un team, con sede a Londra, realizzò una serie di cartucce a 16-bit che Hetherington descrive come "piuttosto ordinarie" (ed è generoso) che furono pubblicate sotto l'etichetta Sony. A Liverpool, nel frattempo, decine di milioni di sterline vennero investite per creare il più grande e sofisticato centro di sviluppo d'Europa. Lo scopo: creare i migliori giochi del mondo per PlayStation - e assicurarsi che fossero pronti per il lancio della macchina.

Hetherington fu anche coinvolto nella progettazione e nel lancio dell'hardware stesso. «La prima volta che me la mostrarono mi sembrava una fotocopiatrice in disuso, ma il potenziale c'era». La Sony gli chiese un'opinione da sviluppatore sulla macchina. Hetherington suggerì un paio di accorgimenti e una modifica importante: «Nel modello originale, c'era un mega di VRAM e un mega di DRAM, li convincemmo che era assolutamente insufficiente». La versione finale venne commercializzata con due mega di DRAM.

«Il passo successivo fu la realizzazione degli strumenti di sviluppo. Ora tutti usano il nostro kit. Fu necessario, poi, ottenere il supporto delle principali case europee, perciò nel dicembre del 1993 radunammo tutti a Londra, gli facemmo firmare impegni di segretezza, e mostrammo loro la macchina». Il pubblico d'elite che era stato radunato rimase sufficientemente impressionato e, quando i tool di sviluppo della Psygnosis furono consegnati nella primavera del '94, si misero tutti al lavoro.

Hetherington diede loro una tabella di marcia: «Dissi: ora avete i kit di sviluppo, il lancio giapponese è previsto per il dicembre del '94, apriremo le porte agli altri sviluppatori europei nel febbraio del '95 e il lancio è per il settembre del '95. Avete 18 mesi di tempo e 9 per valutare i risultati in Giappone». Nessuno, ovviamente, lavorò più duramente o con maggiore efficacia della Psygnosis: «Spendendo i dollari della Sony, potevamo chiaramente dedicare molte più risorse a un mercato embrionale di quanto qualsiasi altro sviluppatore indipendente avrebbe potuto permettersi». Alla fine, *WipeOut* fu pronto per l'uscita della macchina e quattro altri giochi uscirono prima di Natale: *Destruction Derby*, *3D Lemmings*, *Discworld* e *Novastorm*. Questo quintetto fu responsabile del 27% delle vendite globali di software PlayStation nel 1995. Quando uscì *Destruction Derby*, le vendite salirono vertiginosamente per ogni formato. Rimane tuttora il titolo PlayStation più venduto in Europa, con più di 300.000 pezzi - e un numero simile negli States. Nonostante sia stato il più venduto, Hetherington non ritiene si tratti del migliore. Le piste, dice, sono troppo piccole e la dinamica delle vetture è «solo il 50% di quello che avevamo in mente, non si ribaltano, per esempio». Tutti difetti, continua, che verranno corretti in *DD2*.

Personalmente, preferisce *WipeOut*, «un gioco per videogiocatori professionisti». Continua: «Se pensate che si tratti solo di andare veloce, correte contro qualcuno che sa giocare davvero, vi farà a pezzettini. E quando osservate due esperti giocare uno contro l'altro, è come ammirare uno sport professionistico.» Il seguito, *WipeOut 2097*, sarà sicuramente uno dei successi del '96 - e un altro successo per la Psygnosis.

Quando verrà pubblicato, naturalmente, la casa di Liverpool potrebbe aver cambiato proprietà, ma certamente Ian Hetherington rimarrà al timone, garantendo continuità, originalità, audacia tecnica e, cosa più importante, la precedenza ai progetti PlayStation della Psygnosis. 



Il portfolio dei giochi Psygnosis per Playstation è già ben fornito e di qualità. Ai nove titoli già in distribuzione si aggiungono altri dodici nuovi titoli in uscita entro la fine dell'anno.

Giochi per PlayStation usciti fino ad oggi

Wipeout
Set '95 (N° 1)

Destruction Derby
Ott '95 (N° 1)

Lemmings 3D
Ott '95 (N° 5)

Novastorm
Ott '95 (N° 6)

Discworld
Nov '95 (N° 1)

Krazy Ivan
Gen '96 (N° 1)

Assault Rigs
Gen '96 (N° 3)

Defcon 5
Feb '96 (N° 1)

Adidas Power Soccer
Mag '96 (N° 1)

La posizione raggiunta in classifica, indicata tra parentesi, si riferisce alla classifica ufficiale inglese dei giochi per PlayStation

UN TETTO INVALICABILE?



Negli ultimi mesi, si è diffusa una voce preoccupante, che ha raccolto un certo credito, secondo cui lo sviluppo di software per PlayStation avrebbe già raggiunto una sorta di tetto qualitativo, a differenza del Saturn che disporrebbe ancora di potenzialità inespresse. Questa sarebbe la ragione per la quale, secondo queste voci, il software per PlayStation sarebbe stato, sinora, nettamente superiore a quello per la console Sega. Non per una superiorità effettiva, ma perché i programmatori non sono ancora riusciti a sfruttare a pieno la potenza del Saturn. Ma quando lo faranno...
Chi meglio di Psygnosis potrebbe fornire un'opinione in proposito? Nonostante sia stata di proprietà della Sony negli ultimi tre anni, ha prodotto strumenti di sviluppo per il Saturn, oltre a quelli per PlayStation, e ha anche pubblicato alcuni dei suoi successi PlayStation per la console Sega - anche se diversi mesi dopo.

Hetherington respinge decisamente questa teoria: «È lontana mille miglia dalla verità. È più facile sviluppare per la PlayStation, lo ammetto, e questo ha fatto sì che i primi prodotti fossero tecnicamente molto buoni, anche se non tecnicamente eccezionali. Per capire la differenza fra una buona qualità tecnica e una qualità eccezionale, basta paragonare *Destruction Derby* e *Formula 1*. Probabilmente è vero che nel Saturn sono ancora disponibili molte più risorse sinora non sfruttate che nella PlayStation, perché il Saturn è un incubo da programmare. Considerando, però, il vantaggio attuale della PlayStation in termini qualitativi, non credo che ci siano margini sufficienti a determinare un sorpasso in questo ambito. Il Saturn potrebbe rivelarsi, alla lunga, la macchina più potente? Lo dubito seriamente».
L'opinione di Hetherington sulle poche case di software (tra cui, ovviamente, c'è la Sega) disposte a sostenere questa teoria è questa: «Basta dare un'occhiata ai loro lavori e non credo proprio, indipendentemente da chi si prenda in considerazione, che questi raggiungano minimamente il livello della nostra produzione. Sono disposto ad ascoltare le teorie di chiunque possa mostrarmi qualcosa che superi *WipeOut 2097* o *Formula 1*. In caso contrario, sarà il caso di migliorare ancora un po', prima di cominciare a parlare di limiti o di mancanza di potenziale».

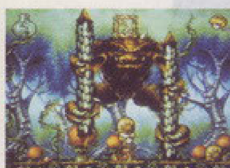
Psygnosis story



Microcosm – PC, MD, CD32
Feb '94 - Viaggio in un corpo umano. Grande FMV, giocabilità deludente.



Agony – Amiga
Mar '92 - Sparatutto a scorrimento orizzontale. Bella musica, buona grafica.



Flink – MD, CD32
Dic '94 - Un altro gioco a piattaforme molto carino, programmato in Germania.



Aquaventura – Amiga
Apr '92 - Particolare sparatutto in 3D ambientato fuori e dentro l'acqua.



Sensible Soccer – Mega Drive
Set '93 - Forse il gioco di calcio più veloce e giocabile mai realizzato.



Ballistix – Amiga, ST, PC, C64
Gen '89 - Una simulazione sportiva futurista ispirata al mitico *Speedball*.



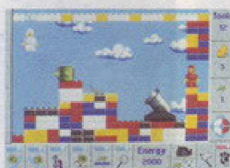
Bill's Tomato Game – Amiga
Nov '92 - Geniale gioco puzzle-piattaforme con protagonista un pomodoro.



Blood Money – Amiga
Mar '89 - Sparatutto in stile *R-Type*. Possibilità di giocare in due.



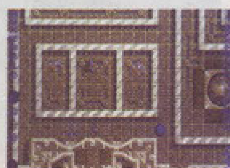
Combat Air Patrol – PC
Giu '95 - Simulatore di volo con una giocabilità da console.



Creepers – PC
Feb '93 - Doveva essere il nuovo *Lemmings*, ma non lo è mai diventato.



Carthage – Amiga
Ago '90 - Gioco di guerra ai tempi dei Romani con tanto di corsa di bighe.



Cytron – Amiga
Ott '92 - Sparatutto tra carri armati a scorrimento verticale. Deludente.



Discworld – PC
Mar '95 - Avventura grafica ispirata dalle opere dell' umorista inglese Pratchett..



Hired Guns – Amiga, PC
Ott '93 - Un gioco terribile: un rompicapo in stile *Doom*.



Dracula – PC
Giu '94 - Un miscuglio di idee poco amalgamate dai risultati decisamente mediocri.



Stryx – Amiga, ST, PC
Ago '90 - Sparatutto spaziale dai colori molto vivaci.



Dungeon Master – Amiga, PC
Mag '92 - Gioco di ruolo ambientato nei sotterranei con controllo punta e clicca.



Ecstatica – PC
Ott '94 - Grande avventura grafica in stile *Alone in the Dark*. Un po' corta.



Leander – Amiga, ST
Nov '91 - Gioco a piattaforme in stile *Castlevania*..



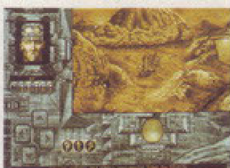
Extractor – PC
Giu '95 - Gioco in stile *Lemmings* con dei piccoli troll da salvare.



Obitus – Amiga, PC
Nov '90 - Avventura punta e clicca di stile fantasy. Poco interessante.



Guilty – PC
Gen '95 - Avventura grafica con molto umorismo. Non eccezionale.



Perihelion – Amiga
Mar '94 - RPG impegnativo e tenebroso sviluppato da programmatori ungheresi.



Prime Mover – Amiga
Ott '93 - Gara di moto molto veloce ma troppo facile.



Shadow Of The Beast – Amiga
Ago '89 - Un classico delle avventure dinamiche. Molto apprezzato per la grafica.



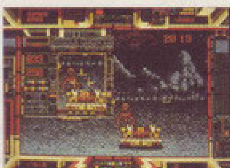
Hexx – PC
Mag '94 - RPG in 3D con una grande varietà di spade, magie e demoni.



Super Hero – Amiga
N/A - Doveva essere il nuovo eroe dei giochi a piattaforme. Non è mai uscito.



Theatre Of Death – Amiga
Ott '93 - Gioco in stile *Cannon Fodder*, anche se non dello stesso livello.



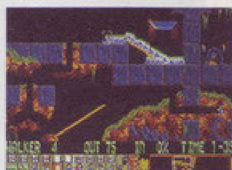
Terrorpods – Amiga, ST, C64
Dic '87 - Elettrizzante sparatutto 3D contro alieni a tre gambe.



Ishar– PC
N/A - RPG fantasy di poco spessore pubblicato solo negli Stati Uniti.

Con un totale di 85 titoli usciti dal 1986 in ogni formato dal C64 al CD32, la Psygnosis è tra le case di software più prolifiche.

A questi vanno aggiunti i nove titoli PlayStation e gli altri 12 che sono previsti per il futuro e avete un bel catalogo. Qui ne trovate 60...



Lemmings – PC, CD32, ecc.
Apr '91 - Servono spiegazioni? Incredibilmente intrigante e divertente!



Walker – Amiga
Giu '93 - Sparatutto decisamente ispirato a "Guerre Stellari".



Nevermind – Amiga, ST, PC
Ott '90 - Originale rompicapo con una quantità infinita di livelli.



Red Zone – Amiga
Ago '92 - Uno spartano gioco di corse, abbastanza veloce e carino.



Matrix – Amiga, ST
Ago '90 - Simulatore di volo spaziale realizzato con grafica a "fil di ferro".



Ring Cycle – PC
Gen '96 - Epica avventura di Mike Singleton ispirata a Wagner.



Infestation – Amiga, ST, PC
Ott '89 - Una mediocre avventura in 3D in stile *Aliens*.



Silver Load – PC
Mar '95 - Gioco di ruolo ambientato nel selvaggio West, con elementi horror.



Wiz 'n' Liz – Amiga
Nov '93 - Un simpatico e divertente gioco di piattaforme, senza pretese.



Spear Of Destiny – PC
Apr '93 - Una versione del famoso sparatutto in prima persona *Wolfenstein*.



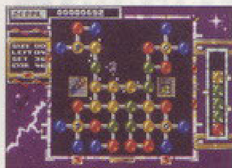
The Scroll – PC
Mag '95 - Avventura grafica egiziana pubblicata per la Millenium.



Wipeout – PS
Set '95 - Percorsi e velocità da brivido lo rendono un titolo imbattibile.



Lemmings 3D – PC
Ott '95 - I roditori dai capelli verdi continuano nelle loro manie suicide.



Atomino – Amiga, ST, PC, C64
Apr '91 - Classico puzzle game con elementi alla *Tetris*.



Adidas Power Soccer – PS
Mag '96 - Eccellente gioco di calcio: uno dei migliori per PlayStation.



Brian The Lion – Amiga
Mar '94 - Un gioco di piattaforme dal team di *Destruction Derby*.



Anarchy – Amiga, ST
Mag '90 - Sparatutto a scorrimento in stile *Defender*.



Chronicles Of The Sword – PS
Mar '96- Interessante avventura grafica ambientata alla corte di Re Artù.



Globule – Amiga
Nov '93 - Un simpatico rompicapo ambientato nel paese dei giocattoli.



Defcon 5 – PS
Feb '96 - Eccellente gioco di strategia in stile *Doom* ambientato nello spazio.



Ork – Amiga, ST
Nov '91 - L'ennesimo platform sparatutto di discreta qualità.



Second Samurai – Amiga
Feb '94 - Un altro picchiaduro a scorrimento ambientato nell'antico Giappone.



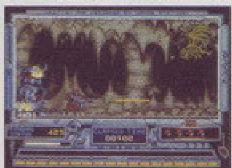
Destruction Derby – PS
Ott '95 - Gara di corse mozza fiato. L'anteprima del seguito è a pagina 18.



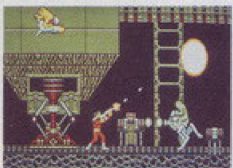
Killing Game – Amiga, ST
Set '90 - I condannati devono fuggire dal Killing Game Show. Hmm.



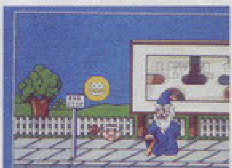
Air Support – Amiga, ST
Set '92 - Battaglie aeree. Grafica wireframe con tanto di occhiali 3D.



Baal – Amiga, ST
Apr '89 - Sparatutto con un soggetto fantascientifico ma di pessima realizzazione.



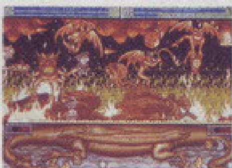
Obliterator – Amiga
Set '87 - Uno dei primi sparatutto in stile piattaforme.



Bob's Bad Day – Amiga
Ott '93 - Semplice puzzle game realizzato con tecniche simili al Mode 7.



Puggsy – Amiga
Mar '94 - Avventura dinamica dalla grafica carina, ma nel complesso deludente.



Spell Bound – Amiga, ST
Set '90 - Gioco a piattaforme molto vario e colorato.

E' IN EDICOLA



LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

Provati









Guida al metodo di valutazione

Qualsiasi idea vi siate fatti dei vari metodi di valutazione dei giochi, dimenticatela. Il sistema di giudizio di PSM è diverso perché il nostro scopo è fare delle recensioni obiettive riuscendo a dare un'idea di com'è il gioco provato.

Come prima cosa, leggete il maledetto testo della recensione, perché lavoriamo (e giochiamo) duramente prima di scriverlo. Leggendolo potrete farvi una buona idea su come la pensiamo e potrete capire se il gioco fa al caso vostro o no.

I voti sono una guida comparata alla qualità dei giochi rapportata agli altri titoli disponibili – naturalmente sono indicativi e non è il caso di strapparsi i capelli o gridare allo scandalo se un gioco prende un otto invece di un nove. Così il nostro consiglio è sempre quello di leggere quello che abbiamo scritto riguardo al gioco in prova.

I giochi sono valutati da zero a dieci – cinque quindi è un voto medio per un gioco di media qualità. Ma chiariamo le cose una volta per tutte: molti dei giochi valutati con un cinque sono comunque da prendere in considerazione per l'acquisto. Un gioco valutato cinque ha probabilmente qualche punto debole – potrebbe essere troppo facile oppure avere una struttura di gioco poco convincente.

Ma non è da buttar via e, a seconda del tipo di giocatore che siete, può valere i soldi che avete speso – certo non come un gioco che si è guadagnato un sei o un sette. Ovviamente, i titoli da cui è bene stare alla larga sono quelli che meritano quattro, tre oppure (gulp) due.

I giochi che consideriamo speciali sono indicati con la stella e la scritta "consigliato" e solitamente hanno un voto che può essere otto, nove o dieci. È inutile sottolineare che questi entrano di diritto nella lista dei titoli da comprare. È anche possibile che un gioco con sette sia un grande gioco, ma che possieda dei piccoli difetti che gli impediscono di raggiungere vette di eccellenza.

I voti di PSM

10 PSM è pronta a dare anche que[sto] voto se il gioco è perfetto.

9 Gran bel gioco – raccomandato senza ombra di dubbio.

8 Ottimo. Da aggiungere alla vostra collezione al più presto.

7 Un buon titolo con piccoli difetti, ma resta un buon acquisto.

6 Perché l'hanno fatto?. Giocabile ma con alcuni punti deboli.

5 Mediocre. Poco originale o incompleto, ma acquistabile per un pelo.

4 Sotto la media. Ha alcuni gravi difetti nella struttura o nella longevità.

3 Scarsino. Da prendere in prestito o a nolo per un paio di giorni.

2 Sotto il limite della decenza. Di basso profilo tecnico e di poco spessore.

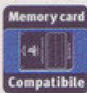
1 Un titolo senza alcun merito. Oltre ogni immaginazione.

0 Un originale sottobicchiere. Peccato che sia così caro.



[1] Un lucertolone con i guantoni neri le suona a una bella fanciulla. [2] Ma no. Riesce a liberarsi come una molla. [3] Heihachi e Jun combattono sulla collina. [4] Il panzone le prende da Michelle. [5] Lei Wulong è probabilmente il personaggio migliore. [6] In allenamento. [7] Il boss con le ali. [8] Schiacciati dall'orso poligonale. [9] Law viene colpito. [10] Law le prende ancora. [11] Un altro colpo in allenamento. [12] Juns spezza un braccio, non il suo. [13] C'è chi scende e c'è chi sale!





■ CASA:	SCEE	■ SVILUPPATORE:	Namco
■ DATA DI USCITA:	Settembre	■ ORIGINE:	Giappone
■ PREZZO:	L.110.000	■ GENERE:	Picchiaduro





[1, 2] Sono i pantaloni arancioni, Law. Quando li indossi le prendi sempre. [3] King è un tipo che indossa una maschera da leopardo. Dopo aver vinto un combattimento il suo ruggito risuona poderoso. [4] King, a torso nudo, sferra un bel gancio destro a Paul. Sbruffone.





Tekken 2

In una lotta che sembra destinata a ripetersi anche in futuro, la Namco risponde alla Sega lanciando il seguito del picchiaduro che, a suo tempo, contribuì a decretare il successo della PlayStation.





Se rientrate nella schiera di fortunati che, all'acquisto della PlayStation avevano pensato bene di regalarsi *Tekken* il picchiaduro più realistico che fosse stato realizzato per la console di casa Sony, starete già sbavando di fronte alle immagini di queste pagine e alla possibilità di mettere le mani su uno dei seguiti più attesi dell'anno, se non il più atteso in assoluto.

Se, invece, avete appena comprato la PlayStation, vi piacciono i picchiaduro e siete alla ricerca di un titolo per cominciare bene l'anno scolastico (o quello lavorativo...), continuate a leggere e capirete ben presto che non esiste un altro gioco che possa soddisfare meglio i vostri desideri.

Tekken 2, come anche il suo predecessore, fa parte di quel sottogenere di picchiaduro realistici inaugurato qualche anno or sono dalla Sega, con il primo episodio di *Virtua Fighter*. Le caratteristiche sono facilmente identificabili: stili di combattimento che si rifanno alle arti marziali, movimenti dei personaggi fedeli alla realtà grazie all'utilizzo di tecniche di motion capture, esasperato tatticismo durante i combattimenti. In *Tekken 2* ritroviamo tutto questo, portato a un livello di eccellenza che lo pone sul gradino più alto in un ideale podio dei picchiaduro a incontri.

Caricando il CD, si nota subito un miglioramento netto nella qualità della sequenza introduttiva, renderizzata ad arte dai grafici della casa nipponica...e siamo solo all'inizio. Senza perdere troppo tempo nell'esaminare la miriade di opzioni messe a disposizione, che esamineremo in dettaglio più avanti, scegliamo subito un lottatore e cominciamo a combattere. Le arene in cui avverranno gli scontri sono, ancora una volta, bidimensionali e non realizzate con poligoni, come accadeva



In *Tekken 2* l'utilizzo del motion capture è portato a un livello tecnico sublime che pone il gioco sul gradino più alto del genere.





[1] Heihachi ha il miglior taglio di capelli nella storia dei videogiochi. Che bei codini. [2] Lei si allena mentre Yoshimitsu lo attende pazientemente. Fallo a pezzi.

Heihachi



Il padre di Kazuya conserva il suo inimitabile stile di Karate, con le consuete combo dall'incredibile potenza. Ma nel primo episodio non era stato scagliato giù da un precipizio dal suo amato figliolo?









Jun

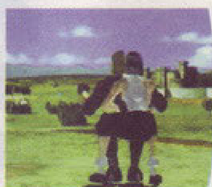




Con la sua aria innocente da ragazza della porta accanto, la piccola lottatrice giapponese è probabilmente la più carina di tutto il gioco. L'aspetto non tragga in inganno, però, i suoi veloci attacchi, pur se non pesanti dal punto di vista dei danni, possono dare vita a letali combo.







Yoshimitsu



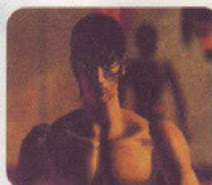


Più strano di così si muore. Cosa dire di un personaggio che per finire l'avversario ferisce sé stesso con la propria spada? A parte gli scherzi, il veloce ninja fa della sua spada e dei suoi attacchi imparabili un ottimo uso.





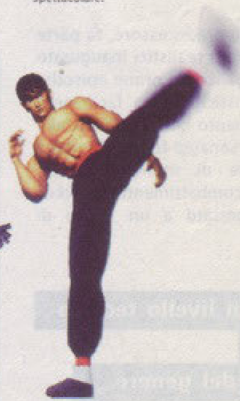

Marshall Law



In tutto e per tutto simile al grande Bruce Lee, Law è il primo amore di molti giocatori. Veloce e letale come il piccolo drago, questo nippoamericano fa del calcio rovesciato il suo colpo più spettacolare.









Tekken 2

[1, 2] Law dimostra che non è necessario vestirsi da lottatore di sumo per vincere gli incontri. I vecchi personaggi sono ancora i migliori solo che ora sono in light-sourcing invece che in Gouraud shading. [3] Ecco il boss alato, Angel, mentre compie una mossa decisamente inusuale. [4] Non potete sperare di suonarle a Kazuya e cavarvela facilmente.







Lei Wulong, un nuovo personaggio, sfoggia la sua tecnica contro Yoshimitsu.

Sono stati aggiunti nuovi personaggi portando il totale a ben 25!... anche in questo caso è indispensabile l'utilizzo della Memory Card

invece in *Toshinden*, questo non sta però a significare che siano rese male anzi, sono state nettamente abbellite rispetto a quelle obiettivamente un po' scarne del primo episodio. L'aspetto grafico che maggiormente attira l'attenzione, però, è la rappresentazione dei lottatori stessi: abbandonato il *Gouraud shading* utilizzato nel primo episodio, i combattenti appaiono ora più blocchettosi, anche se formati da un numero maggiore di poligoni. Questa scelta è stata dettata dal desiderio di utilizzare le tecniche di *light sourcing* in dotazione all'hardware PlayStation, tecniche che, se accoppiate con il *Gouraud shading*, avrebbero portato a un rallentamento inaccettabile dell'azione. Il *light sourcing* ha però consentito ai programmatori di illuminare i ...iasi direzione, aggiungendo ...ando vita a effetti assolutamente ...in alcune arene. Insomma, se ...à storcere il naso di fronte al ...etto dei lottatori, ben presto si ...nquistati dalle possibilità messe ...posizione da questo nuovo ....

...mente, comunque, i program... sono certo limitati a un semplice ...ico per la realizzazione di questo ...hanno dotato di una nutrita ...i innovazioni che soddisferanno ...ie i giocatori più esigenti.

...nanzitutto sono stati aggiunti ...i nuovi personaggi, portando il ...le a ben 25! Non c'è che dire, ...vrà solo l'imbarazzo della scelta. ...me nel primo episodio, all'inizio ...potrete controllare solo una ...arte (10), mentre gli altri ...otranno essere selezionati ...icamente dopo aver terminato ...gioco con i personaggi di base.



Anche in questo caso, dunque, si rende fondamentale l'utilizzo della Memory Card se si vuole poter disporre di tutti i personaggi all'accensione della console.

Per quel che riguarda i combattimenti veri e propri, sono state inserite un numero considerevole di nuove mosse per ogni personaggio, alcune altamente spettacolari. Ora tutti i personaggi dispongono di una mossa imparabile, che necessita di essere caricata, come il pugno del drago di Law o l'affondo di Yoshimitsu nel primo *Tekken*, anche se per un lasso di tempo inferiore a quello richiesto dal primo episodio. È stata poi introdotta la possibilità di liberarsi dalle prese che, sempre in *Tekken 1*, alla lunga potevano risultare frustranti. Per farlo è sufficiente premere la stessa combinazione di pulsanti richiesta per la realizzazione della presa da contrastare. Un'altra innovazione è rappresentata dai contrattacchi, realizzabili solo da alcuni personaggi, che consentono di trasformare gli attacchi degli avversari in micidiali colpi ai loro danni, oltre a consentirci di farci beffe dei nostri amici.

Per chi non abbia giocato o non possegga il primo episodio, è utile aggiungere, oltre alle innovazioni introdotte, anche qualche nota di commento generale



Il tempio di Shaolin e la chiesa di King sono due fra le arene più spettacolari, specialmente quando la luce filtra attraverso i vetri piombati di quest'ultima.

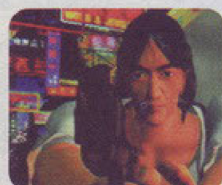
Faccia a faccia



In *Tekken 2* esiste la possibilità di vivere i combattimenti dei propri beniamini in prima persona. Con tutti i personaggi segreti disponibili, al momento della selezione, mantenete premuti L1 e L2 fino all'arrivo nell'arena.

Lei





Questo nuovo personaggio è abile nell'arte del "sotterfugio". Può, infatti, distendersi a terra o dare le spalle all'avversario, per poi sorprenderlo con attacchi a sorpresa dagli esiti non certo esaltanti per chi gli si para davanti.



Michelle



L'indiana delle riserve americane, nel periodo fra *Tekken* e *Tekken 2* ha imparato qualche mossa dal vecchio maestro Wang ma, per il resto, è rimasta abbastanza simile a quella del primo episodio.

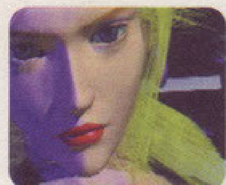








Nina Williams



Con una guepière da infarto, Nina torna alla carica con una serie di combo basate sulle prese che vi mozzeranno il fiato. Come nel primo episodio, poi, la sua velocità non è da sottovalutare.









Paul





Un altro dei lottatori più gettonati nel primo episodio, è stato qui ulteriormente potenziato, essendo dotato di nuove combinazioni di colpi e di alcuni attacchi a sorpresa davvero micidiali.







King











L'emulo dell'Uomo Tigre conserva il suo stile da wrestler, caratterizzato da una varietà estrema di prese, alcune dagli effetti assai spettacolari. Non dimenticatevi che si tratta dell'unico in grado di vincere un duello con una sola mossa, che toglie il 100% di energia all'avversario.



Jack-2











Ulteriormente migliorato in questa seconda versione, l'androide russo è una delle scelte migliori per chi desidera impostare il combattimento esclusivamente sulla forza bruta. Inoltre, ora ha un'aria decisamente più intelligente, nonostante rimanga sempre decisamente lento.



sui combattimenti. Crediamo sia sufficiente sottolineare come si tratti della simulazione più accurata che ci sia mai capitato di giocare in questo ambito, in grado di soddisfare i palati esigenti di veri esperti di arti marziali, sia per ciò che riguarda la realizzazione delle differenti tecniche sia per il ritmo incalzante dei combattimenti. La longevità del titolo è garantita non solo dall'elevato numero di lottatori a disposizione ma anche dall'ampia gamma di opzioni che sono state pensate dai



Gli effetti di ombre generati con la tecnica di *light sourcing* sono bellissimi e non fanno rimpiangere il *Gouraud shading* utilizzato nel primo *Tekken*.

Si tratta della simulazione più accurata del genere arti marziali che ci sia mai capitato di giocare

programmatori. Per allenarsi nell'esecuzione delle numerose tecniche, è stato inserito un Practice Mode in cui si combatte contro un avversario immobile - lo sparring partner ideale per avere ragione delle combinazioni di pulsanti più ostiche - che non reagirà ai nostri attacchi. Per facilitarci ulteriormente il compito, verranno visualizzate le pressioni di tasti da noi effettuate, unite ai danni che riusciremo a infliggere al computer.

Altre modalità sono: il Team Battle in cui potremo dare vita a una vera e propria squadra di lottatori, scegliendone otto a nostro piacimento; l'Attack Time in cui dovremo cercare di avere ragione dell'avversario nel minor tempo possibile e per ultimo il Survival Mode. Per la ricchezza della sua giocabilità, le numerosissime opzioni selezionabili e l'estremo realismo dei combattimenti, *Tekken 2* ci ha entusiasmato e crediamo non mancherà di fare altrettanto anche con voi.



In alternativa...

Tekken	SCEE
Toshinden	Takara
Toshinden 2	Takara
Criticom	Virgin
Zero Divide	Ocean

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	9	GIOCABILITÀ:	10
SONORO:	8	PRESENTAZIONE:	9
LONGEVITÀ:	10	ORIGINALITÀ:	7

Non è facile trovare un gioco che ha il massimo della valutazione, ma *T2* è senza ombra di dubbio il miglior titolo per la PlayStation e, forse, per qualsiasi altro sistema.

10







[1] Il pilota davanti seguirà sempre la traiettoria migliore. [2] La Sauber Ford è sponsorizzata da una marca di birra. Mai berla prima di guidare. [3] In questa curva è meglio frenare un po'. [4] Suzuki al volante della Ligier Mugen Honda... [5] ...sta per uscire di pista.

Formula 1

Le macchine sono allineate sulla griglia di partenza. Attenzione al semaforo. Si è acceso il verde. Sono partiti. Schumacher ha preso la testa...




[1] Se riuscite a far passare la Ferrari in quel corridoio... "È ALESI, È PASSATO IN SECONDA POSIZIONE". [2] Attenzione all'erba. Vi rallenta e vi fa andare in testacoda.

Semaforo rosso. La posizione sulla griglia di partenza non è delle migliori, ma la monoposto, dopo le prove di qualifica, ha finalmente un buon assetto. Scatta il verde e le ruote iniziano a pattinare. Seconda, terza, quarta... Prima curva. Staccata al limite. Già risalite tre posizioni. La voce del cronista urla: "Fantastico"...

Questo è il resoconto della partenza di una gara di *Formula 1*, il nuovo gioco della Psygnosis che riproduce in modo maniacale un campionato di Formula 1, o meglio, la stagione 1995 del campionato di Formula 1. La Psygnosis ha infatti acquistato i diritti della licenza ufficiale della FOCA per la stagione 1995, così da poter utilizzare tutti i 35 piloti delle 13 scuderie, tutti i logo, tutti gli sponsor (escluse le marche di sigarette) e tutti e 17 i circuiti ufficiali del campionato.

I programmatori della Bizarre Creations si sono addirittura serviti della consulenza di una delle scuderie di Formula 1 per far sì che il gioco fosse il più accurato possibile. I 17 circuiti che hanno ospitato le prove del campionato vinto da Schumacher alla guida della Benetton sono stati ricostruiti avvalendosi di filmati video delle gare e delle cartine ufficiali. Oltre alla planimetria dei circuiti, sono stati riprodotti avvallamenti, dossi e paesaggistica di contorno alla pista. Molto belli sono i circuiti cittadini, come Monaco e Adelaide, ma anche la pista di Monza, immersa nel verde, mantiene tutto il suo fascino.

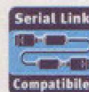












■ CASA:	Psygnosis	■ SVILUPPATORE:	Bizarre Creations
■ DATA DI USCITA:	Settembre	■ ORIGINE:	Inghilterra
■ PREZZO:	L110.000	■ GENERE:	Gioco di Corsa



























[1] La Benetton può fare tempi migliori di questo. Mi sa che le ruote si sono toccate. [2, 3] I compagni di scuderia Suzuki and Panis lottano per la supremazia interna. [4, 5] Alcune visuali dei replay. [6] Ventiduesimo? Con una Ferrari? [7] Wow, bella inquadratura [8] È andato proprio fuori pista. [9] Ma eccolo di nuovo in corsa. [10] La visuale dal posto di guida. [11] La McLaren. [12] Ogni vettura è identica all'originale. [13] È meglio rallentare un po'.

Monte Carlo o morte



Facciamo un giro del circuito. Affrontiamo la salita del Bar Roses. Subito dopo c'è la Piazza del Casinò. Ora è la volta delle curve che precedono il tunnel.

La personalità e l'abilità dei piloti sono state riprodotte nel modo in cui si comportano le auto guidate dal processore: questo significa che un pilota può essere particolarmente aggressivo e difficile da superare come Johnny Herbert, mentre altri sono veloci e corretti come Damon Hill. Anche le monoposto delle 13 scuderie hanno caratteristiche diverse e rigorosomente uguali a quelle reali. Così, vincere un Gran Premio con Badoer sulla Minardi sarà più difficile che dominare una gara alla guida della Benetton di Michael Schumacher.

All'inizio, inevitabilmente giocherete in Modo Arcade, livello Facile, con freno e sterzo "automatico" per facilitarvi la guida. In questo modo partirete in ultima posizione, ma con la possibilità di guadagnare la testa in un paio di giri. Nel modo Arcade potete prendervi tutte le libertà che volete: tagliare le curve, tirare dritto alle chicane e spingere le altre vetture fuori pista. In altre parole, questo è il modo divertente di giocare a *F1*, diciamo, in stile *Ridge Racer*. L'auto è facile da manovrare e anche se uscite di pista non c'è nessun problema a rientrarvi. Il freno è un pulsante di cui vi dimenticherete l'esistenza e vi sembrerà un delitto staccare il pollice dal tasto acceleratore. Se penserete di poter superare otto vetture tagliando per il prato, lo farete senza pensare al fatto che state barando.



Giocare a *F1* con uno di questi volanti è tutta un'altra cosa.

Visuali a go-go

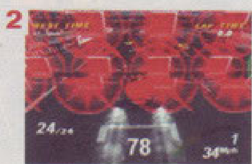


[1] La visuale dal posto di guida. [2] Ora potete vedere il musetto. [3] La visuale da dietro gli alettoni. [4] La nostra visuale preferita. [5] La visuale migliore per memorizzare le piste.

Dal punto di vista grafico *F1* dà molta soddisfazione. Sono state utilizzate le più recenti tecniche di grafica tridimensionale a poligoni - e si vede. Pensate che per ricostruire ogni circuito vengono utilizzati dai 60 ai 90 mila poligoni con una tavolozza di 256 colori.

Un altro aspetto di *F1* che vale la pena sottolineare









[1] Mitico. I programmatori della Bizarre Creations sono riusciti a ricreare in modo realistico l'esperienza delle gare di F1. [2] Sulla griglia di partenza tenete alti i giri del motore. [3] Il traffico è inevitabile nelle prime curve. [4] Troppa birra - avete preso male la curva.

Nuoce gravemente alla salute



I programmatori hanno visionato filmati video di ciascun circuito per riprodurre esattamente lo scenario, cartelloni pubblicitari compresi. Le uniche pubblicità che non vedrete nel gioco sono quelle delle marche di sigarette. Anche se probabilmente riuscirete a riconoscere il logo di una particolare marca.

Formula 1



Ci passiamo sotto e arriviamo alle chicane del porto, ma non c'è tempo per guardare gli yacht. Passata la curva del Tabaccaio manca poco al traguardo.



[1] Mika Hakkinen risale fino alla quarta posizione. Sempre che non sia partito in pole. [2] Ve lo dicevamo di non bere birra quando si guida.

è il sonoro, che può essere ascoltato in vari modi a seconda dell'impianto che si ha a disposizione. È possibile sentie il rombo dei motori in mono, stereo, dolby sourround fino al sofisticato Q Sound. *F1* può inoltre essere "gustato" in 5 lingue diverse. Oltre alla traduzione dei menu, la localizzazione del gioco prevede anche il commento parlato nella lingua prescelta durante la gara. In alcuni momenti, ci si gasa nel sentire la voce del commentatore che urla quando si fa una staccata al limite, anche se, inevitabilmente, il commento risulta spesso fuori tempo. Il parlato in italiano è di buon livello, anche se la voce utilizzata è un po' anonima.

La longevità è garantita dai livelli di difficoltà: ve ne sono tre per il Modo Arcade e tre per il Modo Gran Prix. Ah, il Modo Grand Prix. È tutt'altra cosa.

Qui le auto si comportano come quelle reali. Dimenticatevi *Ridge Racer*. Oddio, non è impossibile, ma se solo sfiorate un cordolo, l'auto inizia a sbandare. **Se finite sull'erba o sulla sabbia, dovrete ripartire a bassissima velocità, altrimenti andrete in testa coda e vi ci vorranno secoli per rientrare in pista.** Fare le curve non è più un gioco da ragazzi e dovrete fare attenzione al carburante, alle condizioni delle ruote e alle fermate ai box. E probabilmente per un po' di gare arriverete ultimi. Ma, dopotutto, non ci si improvvisa piloti di Formula 1.

Personalizzare la corsa...



F1 ripropone le caratteristiche di ogni circuito, di ogni scuderia e di ogni pilota del circo del mondiale. Si possono usare le marce manuali, scegliere le condizioni climatiche e giocare in due collegati in link. Più di così...

Come se tutto questo non bastasse a fare di *F1* il miglior gioco della Psygnosis per PlayStation fino ad oggi, meglio di *Wipeout* e di *Destruction Derby*, c'è anche la possibilità di giocare in due: basta avere un amico con una seconda PlayStation, un altro CD del gioco, e un cavo di collegamento e sono assicurate sfide molto, ma molto divertenti.

Formula 1 farà vendere senza dubbio molte PlayStation agli amanti di corse automobilistiche, ma anche a coloro che non avrebbero mai pensato di comprarsi una console. È quello che in computerese si chiama "killer application". Uno degli acquisti obbligati del 1996.

Correndo sotto la pioggia



Ci sono tre tipi di condizioni metereologiche. Si può correre sull'asciutto o sul bagnato oppure scegliere il tempo variabile, il che significa che il clima dipende dalla parte del mondo in cui si corre il GP. La pista bagnata crea un "effetto nebbia" che riduce la visibilità. Inoltre pattinerete molto.

In alternativa...

Ridge Racer	Namco
Need For Speed	EA
Ridge Racer Revolution	Namco

Ufficiale PlayStation Magazine 1

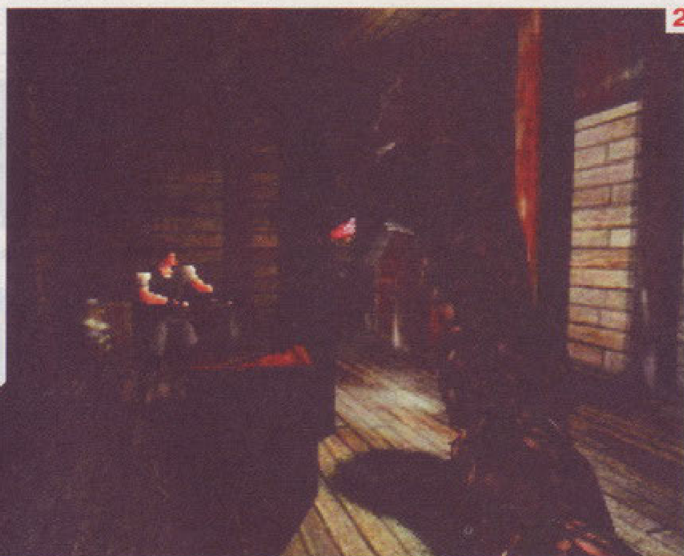
GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	9
SONORO:	8	PRESENTAZIONE:	8
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	7

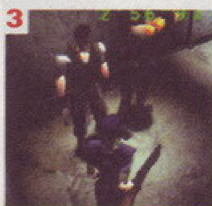
Un gioco di corsa enorme, realistico, strepitoso. *F1* si lascia dietro qualunque concorrente. Questo è IL gioco di corsa per PlayStation. Senza ombra di dubbio.

9











[1] Un incontro poco adatto agli aracnofobici. [2] Un serpente veramente GROSSO. [3] Avete tre minuti per fuggire! [4] Sparate o scappate...

Resident Evil

18

Una spaventosa sequenza di mostri e meccanismi diabolici, che vi faranno tenere gli occhi chiusi e il fiato sospeso, in attesa che tutto finisca.



Togliamo subito di mezzo il disturbo di raccontare la trama per poter entrare il più rapidamente possibile nella villa che rappresenta il palcoscenico sui cui si muovono i personaggi da "Grand Guignol" di *Resident Evil*.

Ecco la trama: nei pressi di una villa disabitata da tempo, in una cittadina del Midwest, sono avvenute macabre uccisioni. Gli abitanti della zona si sono rivolti alle autorità le quali hanno inviato una squadra speciale della S.T.A.R.S. (Special Tactics And Resecue Service), il Bravo Team, a investigare. Dopo sole poche ore dal momento dell'arrivo della spedizione, il comando perde ogni contatto radio e non ha più notizie del Bravo team.

Viene inviata un'altra squadra, l'Alpha Team, con il compito di salvare i colleghi del primo gruppo e di capire cosa sta succedendo. Il gruppo Alpha si avvicina alla zona dell'ultimo contatto radio, trova i cadaveri di alcuni componenti del Bravo team e viene attaccata da strani cani che sembrano essere invulnerabili ai proiettili delle armi in dotazione. In questo momento inizia il gioco, con l'Alpha Team che cerca di ripararsi all'interno delle mura della villa per sfuggire all'attacco dei cani.

L'introduzione a *Resident Evil*, che vi abbiamo anticipato, è raccontata con un filmato digitale in bianco e nero che riesce a creare alla perfezione l'atmosfera horror che accompagna tutta l'avventura.







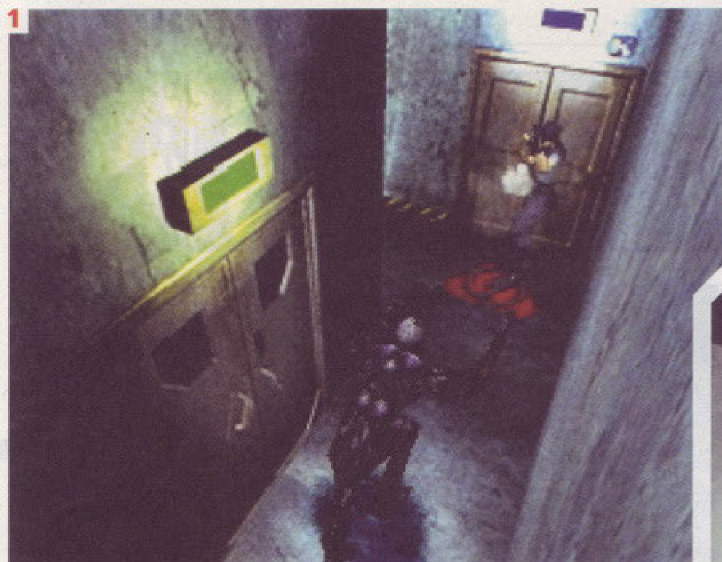


[1] Gli Zombi non sono certo un problema, tre colpi e la loro testa salterà in aria. [2] Un'inedita posa per una giovane fanciulla. [3] Dove i vecchi eroi vanno a morire e dove non vorreste aver salvato il gioco sulla memory card. [4] Il boss finale in tutto il suo splendore, incluso il suo terribile artiglio.





■ CASA:	Virgin	■ SVILUPPATORE:	Capcom
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ ORIGINE:	Giappone
■ PREZZO:	L. 99000	■ GENERE:	Avventura 3D

1

2

3


5
4

6

7

8

9


10
11


[1] Scaricate due colpi e fermerete "la cosa". [2] Fate attenzione, gli zombi vi afferrano la caviglia e vi ci affondano i denti. [3] Un lavoro sporco, ma "splatteroso". [4] I corridoi sono infestati dagli zombi. [5] La piscina degli squali. Prima svuotatela, poi giocate al tiro a segno. [6] Due sole scelte: correre o sparare. [7] Dei simpatici corvi... [8] ... e delle altrettanto simpatiche lucertole. [9] Bel colpo. [10] Datevela a gambe! [11] Sangue a poligoni sul tappeto.

Aspettatevi l'inaspettato

[A destra] Non sempre le cose sono come appaiono. [1] Siete al termine: un colpo di bazooka e potrete tornarvene a casa. [2] In fondo alla scala c'è un comodo ascensore.









Il lento incedere degli zombi, riesce a innervosire anche il giocatore con i nervi più saldi



Anche se di avventura vera e propria non si può proprio parlare, visto che non c'è un vero obiettivo se non quello di "esplorare, uccidere, raccogliere oggetti e, fondamentalmente, salvare la pellaccia.

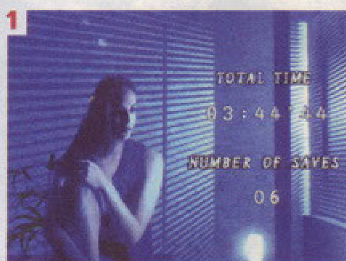
Innanzitutto, passerete molto tempo a stupirvi per l'incredibile spledore della grafica di *Resident Evil*.

Il gioco è realizzato in texture mapping con giochi di luce fantastici e fondali prerenderizzati da lasciarvi a bocca aperta.



E il tutto gira in tempo reale. Entrate nell'anticamera e ammirate il marmo. Contemplate la tapezzeria e il lucido parquet. Entusiasmatevi davanti alle statue e ai quadri. Non è stupendo come le lampade illuminano aree della stanza? Insomma, non vi annoierete guardando la grafica di *Resident Evil*. Non è possibile. È la migliore che abbiate mai visto su una PlayStation.

La grafica è stata creata con *3D Studio*, utilizzando una tecnica particolare che ha permesso di sfoltire notevolmente la quantità di calcoli del chip grafico della PlayStation, rendendo più realistici, veloci e fluidi i movimenti delle creature all'interno di una stanza (come anche quelli del personaggio che impersonate), cosa che sarebbe stata altrimenti impossibile in un ambiente realizzato in poligoni solidi. Questa fluidità è d'altronde essenziale poiché in alcune situazioni vi trovate nella necessità di fare piccoli aggiustamenti di posizione - magari per puntare la pistola verso l'alto e sparare a degli uccelli che piombano in picchiata su di voi. Per gran parte del gioco, insomma, aveete il pieno controllo delle vostre azioni. A volte, raggiungerete un punto o un personaggio particolari e partirà una sequenza cinematica. La cosa però non dà noia, serve semplicemente a mantenere il flusso del racconto e farvi scoprire cosa diavolo sta succedendo.



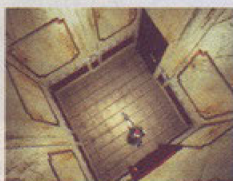


[1] Ci saranno diversi finali che dipenderanno dal tempo impiegato a terminare il gioco. [2] Questa chiave aprirà una porta molto speciale...

Questione di punti di vista











***Resident Evil* ha numerose incredibili inquadrature che aumentano notevolmente la suspense. Sembra quasi di assistere a un film di Orson Welles o Alfred Hitchcock.**

Resident Evil



Barry Burton

O Barry è forse il più strano tra tutti i membri del gruppo Alpha. Non è un personaggio controllabile, ma comparirà saltuariamente durante il gioco per aiutare Jill in quelle situazioni dove è richiesta la forza bruta.

Rebecca Chambers



V Rebecca apparteneva al Bravo Team, esperta in medicina e pronto soccorso. Sia Jill che Chris la incontrano durante il gioco, e si rivelerà utile a entrambi sia per risolvere enigmi, sia per curarli dalle ferite subite, anche se non mancheranno occasioni in cui saremo noi a doverla difendere.



Richard Wesker

L Richard è il capitano del gruppo Alpha. Ha un carattere molto forte e deciso, e sembra muoversi con estrema disinvoltura all'interno della villa. Sicuramente è in possesso di informazioni segrete sugli strani avvenimenti, ma non ha voluto rivelarle.

Chris Redfield

O Chris è un membro dell'Alpha Team, ed è esperto di tattiche militari speciali e servizi di salvataggio. Inizia a giocare con un pugnale, una bomboletta spray per curarsi dalle ferite e uno zaino che può contenere fino a sei oggetti per volta. Giocando con Chris il livello di difficoltà è leggermente superiore rispetto a quello che si affronta con Jill.



Jill Valentine

S Jill appartiene all'Alpha Team ed è la collega di Chris. Inizia a giocare con una bomboletta spray, una Beretta calibro 9mm, un caricatore di munizioni e uno zaino che può contenere fino a otto oggetti per volta. Il gioco può essere terminato sia con Jill che con Chriss, ma è consigliabile finirlo con entrambi se si vuole conoscere fino in fondo tutti i retroscena del gioco.

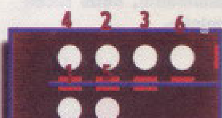
La Storia



L'introduzione è davvero un capolavoro cinematografico di ottima fattura. È in bianco e nero, probabilmente perchè sarebbe stata troppo impressionante a colori.

Quadri enigmatici





Guardate i quadri nell'ordine corretto e otterrete il quarto pendente che vi servirà per andare avanti.





[1] Mentre Chris è assorto nei suoi pensieri, Jill è a caccia di indizi. [2] Tutto ciò che potrebbe servirvi in una casa stregata – chiavi, portafoglio, un libro e un pezzo di carta. È bello avere anche una vasta scelta di armi. Ah, ricordatevi di mangiare...

L'area di gioco è molto vasta ed è costituita dai tre piani della villa. In particolare si visitano il piano terra, il piano superiore e quello inferiore, le segrete, il giardino circostante, il posto di guardia e i laboratori. Non tutte le locazioni sono raggiungibili direttamente. Per accedere ad alcune stanze bisogna trovare delle chiavi. *Resident Evil* è comunque un'avventura che lascia molte strade per arrivare alla sua fine.

Come la grafica, anche il sonoro ricopre una parte molto importante nel creare l'atmosfera da brivido di *Resident Evil*. La musica segue passo per passo l'evolversi degli avvenimenti del gioco, generando sentimenti quali paura e ansia. Splendidi anche gli effetti sonori e il parlato digitalizzato delle creature che infestano la villa, sopratutto quello degli zombi che, con il loro incedere lento e il rantolio rauco, riesce a innervosire anche il giocatore con i nervi più saldi.

Come a completare un quadro già perfetto, *Resident Evil* può contare su un ulteriore punto di forza: per giungere a vedere la fine avrete bisogno, come minimo, di una trentina di ore di gioco ottimali (senza, cioè, "perdere troppo tempo" nella risoluzione degli enigmi). E i due livelli di difficoltà, in pratica, raddoppiano la longevità del gioco.

Abbiamo cercato di non rivelare troppo del gioco, cosicché siate voi a scoprire cosa si cela dietro ogni porta, dentro ogni stanza. Sappiate comunque che *Resident Evil* è il PIU' AGGHIACCIANTE videogioco nella storia del divertimento interattivo. Se Alfred Hitchcock fosse vivo e fosse amico di Wes Craven e invece di fare i registi facessero i game designer, *Resident Evil* sarebbe il gioco che sarebbe venuto fuori dalle loro menti.

Questo è senza dubbio uno dei pochi giochi che NON POTETE assolutamente perdere. Tanto varrebbe non avere la PlayStation.



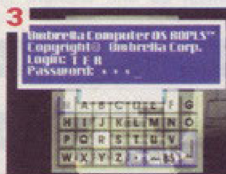
In alternativa...

Fade to Black	EA
Alone in the Dark 2	Infogrames
Myst	Psygnosis
D	Acclaim

Misteriosi Enigmi













[1] Come riuscirete a leggere la mappa? [2] Spostate il guardaroba per rivelare... [3] Ah, se solo sapeste la password. [4] Avreste dovuto prestare maggiore attenzione durante le lezioni di chimica. [5] Trovate lo spartito e suonate il pianoforte.

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	9	GIOCABILITÀ:	9
SUONO:	8	PRESENTAZIONE:	8
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	8

Resident Evil **è davvero qualcosa di incredibile. Grafica superba, fluida giocabilità. Un vero *must* per tutti coloro che amano le sensazioni forti.**

9

Fade To Black

Conrad B Hart, una leggenda dei videogiochi, é tornato. E questa volta é pronto a mostrare il suo lato migliore... la schiena in un nuovo mondo, interamente in 3D



La Delphine è stata, sin dai primordi quando sviluppava software per Amiga, una casa capace di produrre titoli di una certa qualità e si è, in un certo senso, creata un nome che vale da solo come garanzia.

Uno dei suoi maggiori successi, che risale a circa tre anni fa, è stato sicuramente *Flashback*, un gioco in stile *Prince of Persia* ambientato nel futuro. Era inevitabile che, prima o poi, questo titolo avesse un seguito in cui il giovane Conrad B Hart si ritrovasse ad affrontare i terribili Morph.

Fade to Black comincia, infatti, esattamente dove finiva *Flashback*: la sequenza introduttiva mostra la nave, in cui Conrad era fuggito dopo la temporanea sconfitta dei Morph, 35 anni dopo alla deriva nello spazio. A ritrovare l'astronave vagante sono, però, proprio i malvagi alieni che, nel periodo di sonno criogenico di Conrad, sono diventati gli incontrastati dominatori di tutto il Sistema Solare, riducendo in schiavitù tutta la razza umana. La sorte del giovane è presto decisa e viene subito trasportato in un carcere di massima sicurezza sulla Luna, dove dovrà pagare per i suoi crimini. In quello stesso carcere è, però, rinchiuso anche John O'Connor, leader del più forte gruppo di resistenza umana, la Mandragora. Grazie al suo aiuto, infatti, Conrad ritrova la porta della sua cella aperta, una pistola e un comunicatore per tenersi in contatto con John.

Da questo esatto punto comincerà il gioco vero e proprio, e il primo compito del giocatore sarà quello di portare Conrad fuori dalla prigione, guidandolo all'interno del complesso penitenziario fino agli Hangar, dove incontrerà O'Connor. Quest'ultimo, poi, vi fornirà, attraverso il comunicatore, tutte le istruzioni necessarie al completamento della missione, dandovi proprio l'impressione di un ottimo lavoro di squadra.

Una volta riusciti a fuggire dal penitenziario, sarete integrati nel servizio "attivo" della Mandragora e dovrete completare dieci differenti missioni per scoprire la verità sui Morph e assistere alla loro disfatta. Questi compiti vi porteranno tra le più svariate ambientazioni come centri minerari, templi misteriosi, navi aliene e persino una base segreta ubicata nell'isola di Pasqua.

Non bisogna, però, pensare che le uniche caratteristiche di *Fade to Black* siano gli scontri a fuoco e le trappole da evitare: in ogni livello, infatti, dovrete anche dedicare una parte delle vostre esplorazioni (che andranno aumentando con il procedere del gioco) alla ricerca di chiavi e oggetti che vi permetteranno di proseguire (inclusi armi e scudi di maggiore potenza), oppure alla risoluzione di problemi che non possono essere superati con l'agilità e la forza.

Nel terzo livello, per esempio, vi verrà richiesto di recuperare dei dati nascosti in un complesso minerario, difesi da una creatura immune ai vostri colpi. Per





[1] Finito il primo livello vi ritroverete in questa stazione spaziale. [2] Dove troverete, finalmente, delle facce amiche.

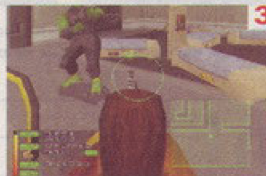




***Fade to Black* è una delle migliori avventure dinamiche disponibili per Playstation**









[1] Eliminate in fretta questo morph prima che vi sia addosso. [2] Evitare i colpi è essenziale per sopravvivere. [3] Un soldato semplice Morph. [4] I ragni sono lenti, ma teneteli a distanza.





■ CASA:	Electronic Arts	■ SVILUPPATORE:	Delphine
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ ORIGINE:	Francia
■ PREZZO:	L.99.000	■ GENERE:	Avventura 3D

eliminarla dovrete, dunque, attivare una trivella mineraria (alimentandola con le capsule di energia nascoste nel livello) in modo da farla schiantare contro di essa.

Diversamente da *Flashback*, però, interamente ambientato in un mondo a due dimensioni, *Fade to Black* fa uso di un'eccellente grafica tridimensionale, arricchita da ottime texture e da impressionanti effetti di luce (mancanti nella stessa versione PC).

Vedere le scie dei colpi, le esplosioni e i dettagli con cui tutti gli ambienti sono stati realizzati, è una vera gioia per gli occhi, specialmente quando il tutto si muove a un'ottima velocità e senza accessi al disco tra i cambi di locazione (gli unici caricamenti sono tra un livello e l'altro).

I personaggi, poi, sono stati realizzati per mezzo di avanzate tecniche di *motion capture* con risultati altamente realistici per quanto riguarda le animazioni. Il motore grafico di *Fade to Black* possiede, però, un'altra importante e innovativa caratteristica: diversamente da titoli come *Alone in the Dark* e *Resident Evil* (recensito a pagina 62), in cui le inquadrature degli ambienti sono fisse e cambiano quando il giocatore si sposta in zone

[1] Non avvicinatevi mai troppo ai Morph. [2] Il teletrasporto vi riporterà alla base solo dopo aver terminato la missione. [3] La sala di controllo della Mandragora. [4] Una delle sequenze di morte di Conrad. [5] Il professore è salvo, ora potete andarvene. [6] Seguite l'auto e vi aprirà la porta per la prossima stanza. [7] Disattivate i laser per proseguire. [8] Il direttore della prigione. [9] Un comodo ascensore. [10] Ricaricate qui gli scudi.

L'inizio



Conrad si è perso nello spazio: viene salvato proprio dai suoi nemici, i Morph, che lo rinchiudono nel carcere di New Alcatraz.



[1] Diversamente dal cuoco, dovrete tenere in vita questo anziano signore: è lo scienziato che dovrete salvare nella seconda missione. [2] Conrad è stato raggiunto da un morph assaltatore. [3] Il cargo che troverete al termine del primo livello vi condurrà verso la libertà.





non visibili delle locazioni, il titolo della Delphine utilizza un sistema di inquadrature mobili, con la telecamera posta alle spalle del protagonista. L'effetto ottenuto è molto simile a una normale visuale in soggettiva, ma permette di tenere sotto controllo delle zone più ampie di schermo e di aumentare il realismo delle esplorazioni. L'unico problema di questo sistema sta nella possibilità che alcuni poligoni delle strutture, durante le rotazioni, possano coprire il personaggio principale, ma queste situazioni sono state abilmente evitate dai programmatori tramite un sistema di zoomate automatiche e di cambi di inquadratura predefiniti.

Questa scelta, inoltre, non viene utilizzata solamente per risolvere i problemi di inquadratura, ma anche per enfatizzare certe situazioni e rendere il gioco maggiormente fruibile: ne è un esempio lo zoom di Conrad nella posizione di fuoco che, ponendo la telecamera appena dietro la sua testa, permette di prendere meglio la mira (aiutati da un mirino automatico che appare sui bersagli in linea).



Anche gli effetti sonori sono stati particolarmente curati, in modo da aumentare l'atmosfera del gioco e il coinvolgimento del giocatore **(lo strisciare dei Morph sotto forma di "blob" è assolutamente fantastico)** e, inoltre, le musiche subiscono dei frequenti cambi di tono, delle accelerazioni e delle variazioni di intensità, dipendenti dalle situazioni che ci si trova a dover affrontare.

Sicuramente, *Fade to Black* è, al momento, una delle migliori avventure dinamiche disponibili per Playstation ed è, soprattutto, estremamente divertente da giocare. Se non avesse un illustre concorrente come *Resident Evil*, si tratterebbe di un acquisto praticamente obbligato, ma dovendo concorrere con il titolo della Capcom, non si può assolutamente passare oltre quello che appare come l'unico neo di un prodotto dalla qualità così alta.

In effetti, tutto il gioco, a eccezione di due o tre livelli, è fin troppo sbilanciato verso le sequenze arcade (tra combattere ed evitare trappole) e la ricerca degli oggetti, per quanto fondamentale ai fini del gioco, soffre di una eccessiva linearità. In pratica, se si escludono le eccezioni già menzionate, è praticamente impossibile rimanere bloccati perché "non si sa che cosa fare": le strutture dei livelli, infatti, per quanto complesse guidano il giocatore (per mezzo di porte chiuse, punti inizialmente inarrivabili e cose simili) a scelte quasi obbligate, liberando poi le altre sezioni della mappa con il procedere dell'esplorazione.

Non si può certo definire questo aspetto un grosso difetto di base, ma potrebbe far storcere il naso a tutti coloro che amano gli enigmi complessi.

Tuttavia, non si deve pensare che *Fade to Black* sia, per questo motivo, un gioco facile da terminare: gli undici livelli che lo compongono sono, infatti, una vera e propria garanzia di longevità, soprattutto quando si considera che gli scontri con gli alieni che dovrete affrontare più avanti saranno delle vere e proprie imprese, in cui non basterà solo sparare velocemente, ma sarà anche necessario sfruttare a proprio vantaggio gli elementi utili dei fondali.

Se, dunque, siete amanti di questo genere, non potete assolutamente lasciarvi sfuggire questo piccolo capolavoro; se, invece, non lo siete, troverete in *Fade to Black* un gioco capace di accontentare anche chi non è particolarmente appassionato di avventure dinamiche, per merito della sua predominante componente arcade.



In alternativa...

Resident Evil	Virgin
Alone In The Dark 2	Infogrames

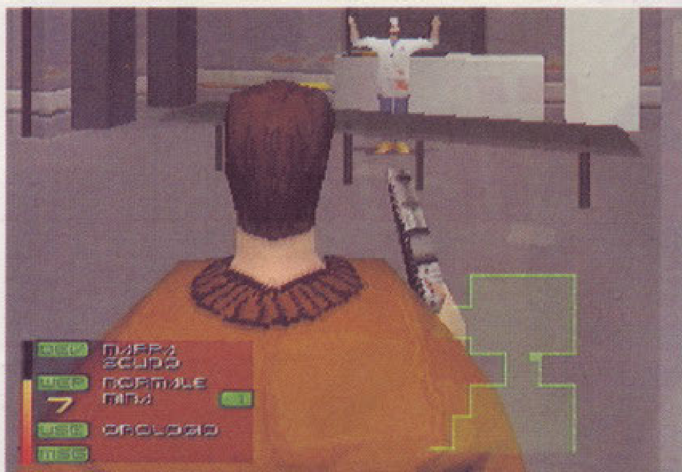
Vedere le scie dei colpi, le esplosioni e i dettagli con cui tutti gli ambienti sono stati realizzati, è una vera gioia per gli occhi



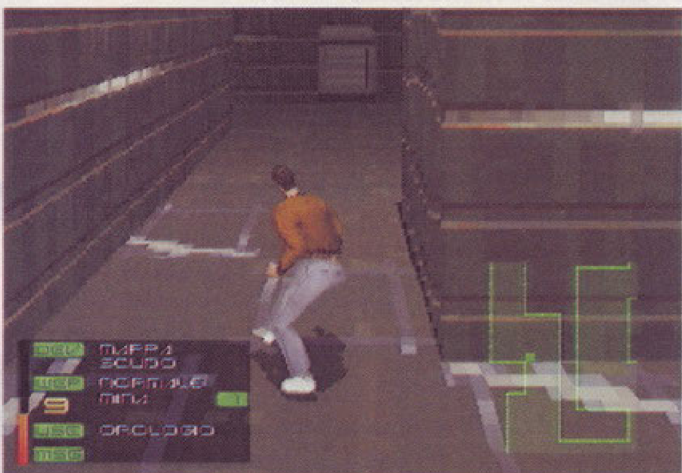


[1] Questi terminali vi serviranno per aprire porte e attivare ascensori. [2] Fate attenzioni agli armadi segreti come questo.

Fade To Black







Stanze segrete

Nel classico stile delle avventure dinamiche, nei vari livelli di *Fade to Black* sono celate delle stanze segrete che vi condurranno a utilissimi bonus aggiuntivi. Per esempio, durante la fuga dal carcere Morph, potrete trovare sin dall'inizio i proiettili esplosivi, che vi risparmieranno un bel po' di fatica. Per ottenerli, dovrete seguire le indicazioni del cuoco nel refettorio, che vi indirizzerà verso una trappola. Eliminate i due Morph nella cella frigorifera e potrete attivare l'interruttore che aprirà una porta segreta nella seconda stanza del refettorio. Terminate tutto il percorso evitando le piastre elettrificate e raggiungerete un armadio contenente gli utili proiettili.

I Morph

Questi terribili alieni saranno i vostri principali avversari in tutto il gioco. La "forma" standard in cui li incontrerete nei primi livelli rimarrà pressoché inalterata anche avanzando nei vari complessi; ricordatevi che anche i normali soldati potranno uccidervi istantaneamente se entrete in contatto con loro quando sarnno sotto forma di "blob" verdastro. Procedendo, inoltre, questi Morph aumenteranno sempre di più il loro volume e la rapidità di fuoco, la resistenza ai vostri colpi e, soprattutto, l'intelligenza artificiale, adattandosi alle armi che acquisirete con il passare del tempo. In aggiunta a questi soldati "semplici", il bestiario di *Fade to Black* comprende anche degli alieni dotati di abilità speciali, che incontrerete dal terzo livello in poi. I primi avversari di questo tipo saranno, infatti, i terribili assaltatori, che vi daranno non pochi problemi. Oltre ad essere enormemente più resistenti dei soldati semplici (sono dotati una corazza che potrete efficacemente perforare solo con l'aiuto dei proiettili al plasma), possiedono una tattica di attacco piuttosto fastidiosa: si scaglieranno, correndo, verso di voi e vi uccideranno, infilzandovi come un tordo.



Ufficiale PlayStation Magazine 1

■ GRAFICA:	8	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	7	■ PRESENTAZIONE:	8
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	7

Se non avete problemi ad affrontare parti troppo "arcade", sicuramente *FtB* potrebbe essere un'ottima alternativa all'eccellente *Resident Evil* della Capcom.

8

Int. Track & Field

È assurdo. Non c'è traccia di vera giocabilità. Il concetto di gioco è datato. Ed è assolutamente snervante. Ma allora perché è così divertente?

PlayStation Magazine CONSIGLIATO

Avere fra le mani il CD di *Track & Field* è un po' come avere fra le mani un pezzo della storia del nostro hobby preferito. Chiunque abbia frequentato una sala giochi negli anni '80, infatti, non potrà non ricordare con un pizzico di nostalgia capolavori del calibro di ***Hyper Olympics, Hyper Olympics II*** e ***Track & Field,*** di cui quest'ultima produzione Konami non è altro che una riedizione, aggiornata alle moderne tecnologie 32-bit messe a disposizione dal piccolo mostro di casa Sony. A quei tempi la gente si affollava intorno al cabinato per ammirare le prestazioni degli atleti virtuali, spinti a record inarrivabili a colpi di smanettamento furioso del joystick o di isteriche pressioni dei due pulsanti assegnati alla corsa. Da allora, di acqua ne è passata sotto i ponti, ma l'approccio semplice e immediato di quei giochi ha conservato inalterata la sua formula vincente e *Track & Field* per PlayStation ne è una riprova al di sopra di ogni legittimo dubbio.







In effetti, la relativa semplicità del gioco è una delle poche critiche che gli possono essere mosse. **Undici discipline attendono gli atleti virtuali, undici discipline da disputare secondo un ordine scelto dai gusti personali del giocatore** (cercate di alternare quelle più faticose a quelle più "tecniche"...), sia durante la gara vera e propria, sia durante le fasi di allenamento, di cui, credeteci, avrete un gran bisogno se vorrete raggiungere risultati degni di entrare nell'albo d'oro delle olimpiadi elettroniche. Terminate le undici prove, il gioco sarà finito e se sarete stati all'altezza potrete sistemarvi sul gradino più alto del podio. In teoria, tutto si ferma qui.

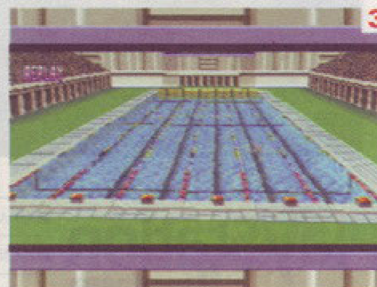


Giocato da soli, infatti, *Track & Field* si riduce a una gara contro se stessi abbastanza sterile (se non per i fanatici del genere), ma è in multiplayer che il titolo della Konami sa e può esprimere il meglio di sé. Il gioco supporta fino a quattro giocatori contemporaneamente che si alterneranno nelle prove a loro disposizione, con l'eccezione dei 100 m, 110 m ostacoli e nuoto in cui ciascuno occuperà la propria corsia. Probabilmente, saranno proprio queste tre discipline a scatenare le sfide più infuocate, visto che dare un paio di metri (anche se simulati) al proprio rivale diretto è pur sempre una gran

Track&Field è in grado di stupire nonostante si sia ormai abituati alle prodezze grafiche del 32 bit Sony

1


2


3


[1] Prima della partenza la telecamera effettuerà spettacolari evoluzioni. [2] Persino gli albitri sembrano reali. [3] Sembra invitante.







■ CASA:	Konami	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ ORIGINE:	Giapponese
■ PREZZO:	L99.000	■ GENERE:	Sportivo

Gli sprint

Questi sono gli eventi che, più di tutti, richiederanno un incredibile sforzo alle vostre povere dita. La frenesia dei 100m, la precisione dei 110m a ostacoli e lo sforzo del nuoto sono prove che lasceranno davvero il segno...



100m

Nessuna tattica particolare. Qui si tratta semplicemente di partire bene e pigiare come matti i pulsanti di corsa. Una buona partenza. Due false parte e si fa la fine di Linford Christie.







110m a ostacoli

Occorre grossa coordinazione tra la corsa e i salti da effettuare, ma si tratta di una delle gare più spettacolari. Peccato che l'effetto di zoom possa far uscire dallo schermo gli atleti più lenti.

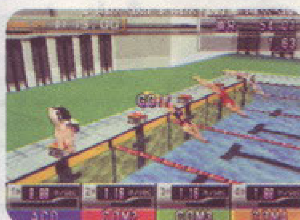


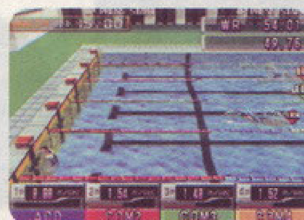




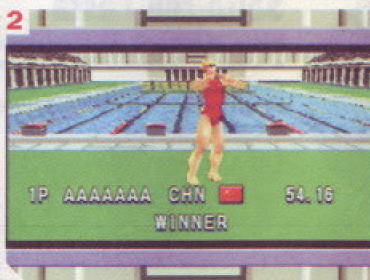
Stile libero

Delle tre gare di velocità pura è quella più estenuante e, per questo, probabilmente la più entusiasmante. Occhio alla virata una volta giunti al termine della prima vasca.











[1] A volte, le inquadrature sono davvero impressionanti. [2] La vittoriosa atleta cinese esegue una danza di vittoria. [3] Non appena comincia l'evento la telecamera seguirà l'atleta con una serie di inquadrature spettacolari.

bella soddisfazione, soprattutto quando viene accompagnata da vari commenti, provocati.dall'enfasi dettata dalla gara.

Dal punto di vista tecnico, si può tranquillamente affermare che i programmatori e i grafici hanno realizzato un piccolo capolavoro: tutti gli atleti sono realizzati con un buon numero di poligoni e soprattutto, a differenza del titolo diretto concorrente *Olympic Games*, interamente rivestiti di texture mapping di alta qualità. Il risultato è incredibilmente convincente e potrete ammirare la muscolatura che si scolpisce sui corpi dei vostri alter-ego mentre gronderete di sudore

Sulla punta delle dita

È innegabile che l'aspetto fondamentale per la buona riuscita nelle gare sia rappresentato dalla velocità massima raggiungibile tramite la pressione alternata dei due pulsanti. A questo proposito, in redazione, si sono sviluppate due correnti di pensiero: quella "dura e pura" e quella "dopata". Ci spieghiamo meglio: durante le lunghe ore che hanno portato alla realizzazione di questo primo numero di PlayStation Magazine, le sessioni di gioco a *T&F* hanno portato alla luce alcune tecniche per ottenere velocità elevatissime e, di conseguenza, record stellari, che prevedono l'ausilio di mezzi meccanici per migliorare le proprie prestazioni. Qui è in voga il metodo "dell'accendino" che prevede l'utilizzo dell'omonimo strumento da passare velocemente tra un pulsante e l'altro per andare velocissimi senza rovinarsi le mani. A voi la scelta: calli sulle punte delle dita o ausili da antidoping?



I salti

Un tempismo incredibilmente accurato sarà tutto quello di cui avrete bisogno per gli eventi di salto. Mentra il salto il lungo e il triplo saranno letali per le vostre dita, negli altri due non è consentito commettere il minimo errore, pena una grossa perdita di punti.



Salto in lungo

Una bella sgroppata per arrivare allo stacco con la massima velocità possibile e poi la solita angolazione di 45° come chimera da inseguire.



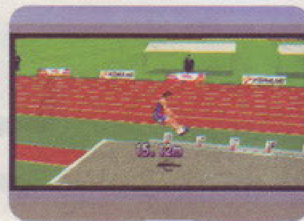




Salto triplo

Rispetto al lungo, il salto triplo richiede maggiore coordinazione per azzeccare il tempo di battuta dei primi due salti e riuscire a trovare la giusta angolazione per lo stacco finale.







Salto in alto

Qui non è difficile raggiungere la velocità massima di rincorsa, ma l'importante è azzeccare il momento giusto per darsi la spinta verso l'alto. Pur non essendo visualizzata un'angolazione in gradi, è importante tenere premuto il pulsante di salto per un tempo sufficiente.







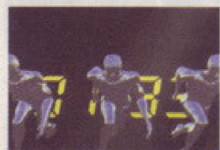
Salto con l'asta

L'asta si abbasserà automaticamente e saranno necessarie due pressioni del pulsante di salto per far compiere all'atleta il movimento corretto.





Attenti, pronti...









Alcuni esempi dell'incredibile introduzione in computer grafica di *Track& Field*: è come un'Olimpiade tra Terminator T1000.

pigiando furiosamente i tasti del joypad. Anche la realizzazione dei diversi ambienti di gara è all'altezza della situazione: l'intero stadio è infatti riprodotto fedelmente, con tanto di schermo televisivo gigante che ripropone i momenti salienti di gara. Una nota di merito particolare va, inoltre, alla piscina olimpica dove si disputa la gara di nuoto: qui l'effetto di trasparenza dell'acqua è stupefacente e in grado di stupire nonostante si sia ormai abituati alle prodezze grafiche del 32-bit Sony. Per rispettare, poi, la "memoria" dei tempi passati, alla Konami hanno pensato bene di inserire dei piccoli dettagli grafici che richiamano i suoi vecchi capolavori. I più attempati giocatori sapranno certamente che ci stiamo riferendo, per esempio, alla simpatica talpina che sbucava fuori dalla sabbia del salto in lungo nel titolo originale (regalando mille punti!), perfettamente replicata in questo nuovo *Track & Field*, insieme ad altri particolari come uno Shuttle, delle colombe e dei palloncini.

Per quanti, poi, amino il confronto con i propri amici, *Track & Field* consente di memorizzare i propri record sulla memory card, con la possibilità (che vale solo in caso di record del mondo) di vedere un replay per ogni disciplina delle proprie prestazioni migliori. La qual cosa - inutile dirlo - è decisamente gratificante.









[1] Non sappiamo esattamente quando avviene, ma talvolta, durante la gara del salto in lungo, salterà fuori questa simpatica talpina. [2] Un gruppo di colombe si alza in volo. [3] Anche a basse altezze, il salto con l'asta può presentare problemi, se non si sbaglia il tempo.

In alternativa

Olympic Games	U.S. Gold

Int. Track & Field

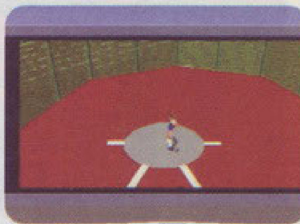
I lanci

Gli eventi di lancio sono in assoluto i più difficili. Diversamente dalle altre gare, in cui prima si deve dare la spinta e poi saltare, questi richiedono un preciso coordinamento per dare l'angolazione, mentre ancora si sta "smanettando". Un vero gioco da maestri.



Lancio del peso

Come in tutte le gare di lancio, anche per il lancio del peso il tempismo è la dote più utile, sicuramente più importante della velocità di caricamento.







Lancio del giavellotto

Per lanciare la vostra asta più lontano degli avversari dovrete riuscire a mantenere elevata la velocità anche dopo aver iniziato la fase di caricamento.









Lancio del disco

Una preparazione più lunga lo differenzia dal lancio del peso. Nervi saldi per attendere il momento giusto per mollare l'attrezzo.







Lancio del martello

Simile al lancio del disco per la velocità di rotazione dell'atleta, si segnala per l'incredibile realismo dell'animazione, fra le migliori in assoluto del gioco.





Record impossibili

Nelle varie sfide compiute in redazione, siamo riusciti a ottenere dei record praticamente impossibili, inarrivabili da qualsiasi essere umano, grazie alla tecnica dell'accendino.

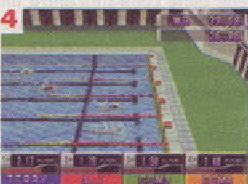
Ecco i nostri sei migliori record. Gli eventi sono: 1) 100m, 2) Lancio del peso, 3) Giavellotto, 4) Stile libero, 5) Lancio del martello, 6) 110m a ostacoli.

Non riceverete nessun premio nei batterli, ma sicuramente sarà una gran bella soddisfazione!

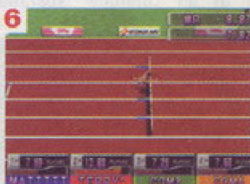
1


2


3


4


5


6




Ufficiale PlayStation Magazine 1

■ GRAFICA:	8	■ GIOCABILITÀ:	7
■ SONORO:	7	■ PRESENTAZIONE:	9
■ LONGEVITÀ:	6	■ ORIGINALITÀ:	5

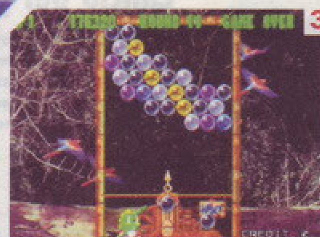
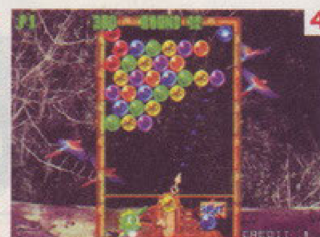
Questo titolo non dovrebbe mancare nella softteca di qualsiasi amante delle simulazioni sportive, a patto che possegga delle dita davvero invidiabili!

8





[1] Entrambi i giocatori, sullo sfondo di questa spiaggia tropicale, hanno due bolle verdi "in canna". [2] La bolla bonus è proprio quello che vi serve... [3] Gli uccelli del paradiso volano su questo evocativo fondale. [4] Sembra quasi che un uccello abbia lasciato una scia blu.

Bust A Move 2

A volte i giochi semplici sono i più pericolosi, saltano i piani di produzione e le scadenze di stampa. Le bolle vi restano in testa per molto tempo...

PlayStation Magazine CONSIGLIATO

La Taito, casa giapponese che tutti ricordano e amano per capolavori del calibro di *Bubble Bobble* e *Rainbow Island*, è da qualche tempo tornata a regalare ore e ore di divertimento con uno strano misto fra arcade e rompicapo che ha visto il ritorno, nel ruolo di protagonista, di Bob, uno dei due draghetti di *Bubble Bobble*.

Circa un anno or sono, in sala giochi fece la sua comparsa *Puzzle Bobble* e fu subito un successone: probabilmente, era dai tempi del mitico *Tetris* che la gente non si divertiva così tanto con un puzzle. Chiaramente, un seguito era d'obbligo ed è proprio questo che potremo goderci sulla nostra PlayStation.

Come già detto, lo schema di gioco è tanto semplice quanto intrigante: il simpatico draghetto gestisce l'angolazione di tiro di un cannone "sparabolle" (muovendo il joypad a destra e sinistra), tramite il quale dovrà indirizzare delle bolle colorate contro un "tetto" precostituito da un certo numero di queste bolle colorate. **Quando riuscirà a sistemare tre o più sfere dello stesso colore una adiacente all'altra, queste scoppieranno, liberando una parte dello schermo.**

Vi sono tre modalità per il giocatore singolo: nella prima, "Puzzle Game", dovremo completare una serie di schermi di difficoltà crescente, con l'incubo di una pressa che, con il trascorrere dei secondi, spinge verso di noi il tetto di bolle. Nella seconda, "Time Attack", dovremo cercare di superare i record di velocità per il completamento degli schermi predisposti dalla macchina, anche in questo caso di difficoltà crescente. L'ultima opzione riguarda la modalità a due giocatori,





[1] La pausa riporta alla mente una scena del gioco originale.
[2] Un colpo preciso per la ragazzina dai capelli rosa, sarà molto dura rimontare.




[1] Uno schema per un giocatore.
[2] Fareste meglio a sbrigarvi.






CASA:	Acclaim	SVILUPPATORE:	Taito
DATA DI USCITA:	Disponibile	ORIGINE:	Giappone
PREZZO:	L.89.000	GENERE:	Puzzle



In senso orario: [1] Il giocatore uno (sinistra) ha un lieve vantaggio, ma la partita non è ancora del tutto decisa. [2] La pressa ha raggiunto un'altezza preoccupante, forse le due bolle blu in arrivo rappresentano la salvezza. [3] Accanto alle istruzioni apparirà un esempio pratico. [4] Uno schema ambientato sullo sfondo di un paesaggio montano. [5, 6, 7] Alcune delle varie scenette di intermezzo.













Probabilmente, era dai tempi del mitico *Tetris* che la gente non si divertiva così tanto con un rompicapo.

In alternativa...

Non c'è nulla paragonabile a *Bust A Move 2*, così regolatevi di conseguenza.

che ci vede impegnati contro degli avversari computerizzati nello stesso identico schema utilizzato per le sfide fra due umani.

Queste ultime sono, come è logico attendersi, la parte più divertente di *Bust-A-Move 2*: lo schermo viene diviso in due campi da gioco separati e, quando un giocatore riesce a far precipitare alcune bolle, staccandole dal resto della massa sovrastante, queste vengono spedite al giocatore di fianco, un po' come accadeva in *Tetris*. Inutile sottolineare come questo tenda invariabilmente a gettare scompiglio nei piani dell'avversario, creando così un clima da "notte dei lunghi coltelli".

Questo, in sostanza, è tutto quello che offre *Bust-A-Move 2*, arricchito da musichette molto orecchiabili che accompagnano perfettamente l'azione, animazioni fra un livello e l'altro in stile manga e **la possibilità di fare allenamento.**

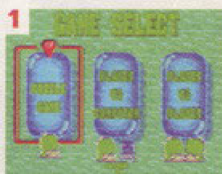


L'unico dubbio che sorge riguarda lo sfruttamento dell'hardware della macchina: non crediamo certo che sia stato spremuto all'inverosimile e si potrebbe obiettare che titoli del calibro di *Tekken 2* o *Formula 1* hanno richiesto molte più risorse per il loro sviluppo. Ma in certi casi quello che conta è l'idea.

Il gioco è perfetto così com'è e, vi garantiamo, molto divertente. Sta a voi decidere se preferire una giocabilità più elaborata, rispetto a quella immediata garantita dal titolo della Taito.



Mille bolle blu, rosse, verdi...







[1] Gioca contro il computer o sfida un amico. [2] Scegli il puzzle da giocare. [3] Il tempo sta finendo...tutto diventerà più difficile.





[1] Le bolle bonus sono davvero una manna dal cielo... [2] ... ed ecco come possono essere usate intelligentemente.

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	5	GIOCABILITÀ:	10
SONORO:	6	PRESENTAZIONE:	7
LONGEVITÀ:	10	ORIGINALITÀ:	8

Immediato e giocabile, non colpirà certo gli amici per grafica ma scatenerà quella pericolosa reazione a catena che vi porta a dire «...ancora un'ultima partita...».

9

IN REGALO IL POSTER DELLA FERRARI F310

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME POWER

53

Settembre 1996 - Lire 6.000



FORMULA 1
LA PSYGNOSIS SCENDE IN PISTA!

SUPER MARIO 64
MIYAMOTO STUPISCE ANCORA UNA VOLTA!

NIGHTS
UN SOGNO A OCCHI APERTI

Help SUPER MARIO RPG

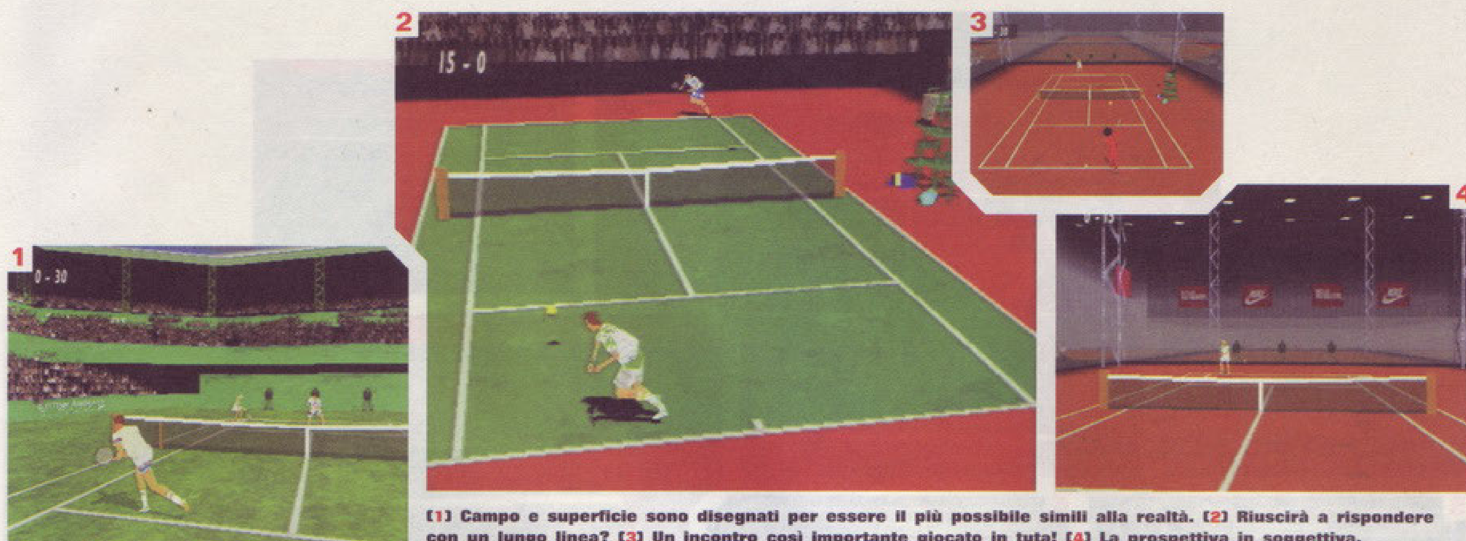
KING OF FIGHTER '95 • DECATHLETE • FADE TO BLACK • PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS • CHRONICLES OF THE SWORD • PANZER GENERAL • BAKU BAKU • POWER PLAY HOCKEY • FATAL FURY 3 • PILOTWINGS • GUNSHIP • TOP GUN FIRE AT WILL • SONIC WINGS • KING'S FIELD 3 •

GAME POWER • Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale comma 34 art.2 legge 549/95-MI

■ CASA:	Codemasters	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ ORIGINE:	Inghilterra
■ PREZZO:	L. 99000	■ GENERE:	Tennis







[1] Campo e superficie sono disegnati per essere il più possibile simili alla realtà. [2] Riuscirà a rispondere con un lungo linea? [3] Un incontro così importante giocato in tuta! [4] La prospettiva in soggettiva.

Sampras Extreme Tennis

Grafica spettacolare, moltissime opzioni, tanti avversari, scontri mondiali - il primo gioco di tennis serio per PlayStation. Gioco, *PARTITA* e incontro della Codemasters



Quando le partite si fanno serie l'abilità di tuffarsi diventa una componente fondamentale del gioco, rendendolo altamente spettacolare. A proposito di spettacolo, quanto sarà costata quella pubblicità?

Torna finalmente il grande tennis sul piccolo schermo di casa Sony! Questa volta, spetta agli sviluppatori della Codemasters l'arduo compito di riuscire là dove altri hanno fallito. *Sampras Extreme Tennis* è la versione riveduta e corretta di un ottimo gioco realizzato per MegaDrive, che riscosse un grosso successo.

Le potenzialità della Playstation sono state ottimamente sfruttate per realizzare un gioco in grafica poligonale, con un buon uso del texture mapping che "addolcisce" gli spigoli degli sprite e l'aggiunta di sequenze in Full Motion Video (molto divertente è il clip iniziale!). Lo schema di gioco è simile alla versione 16-bit: per il servizio, si utilizza un mirino che si muove, più o meno velocemente, nella metà campo avversaria dopo aver premuto il tasto del joypad. In questo modo si definisce con esattezza il punto in cui la palla rimbalzerà dopo il servizio. Può sembrare un metodo semplice, ma risulta geniale ed efficiente perché permette, sin dalle prime partite, di riuscire a gestire l'incontro e di "prendere velocemente la mano" (caratteristica forse un po' troppo sottovalutata, specie da parte dei team di sviluppo extraeuropei), ottenendo sin dall'inizio buoni risultati.

A ben guardare poi, il numero di colpi a disposizione del giocatore non è poi così vario: si contano, infatti, quattro diversi stili (uno per ognuno dei tasti del joypad), che comprendono i classici colpi come il pallonetto, il top spin, o la palla corta. Questo, però, non deve essere necessariamente considerato come un difetto: un numero maggiore di soluzioni, oltre a contribuire in maniera non indifferente a complicare la vita dei gioca-

> ***Sampras Extreme Tennis* non può essere considerato in alcun modo una simulazione, ma un ottimo arcade, ispirato al mondo del tennis**

[1] È possibile vedere l'incontro da numerose angolazioni. [2] I punk non sono avversari da sottovalutare. [3] I personaggi speciali indossano abiti piuttosto strani... [4] ... come questo in pelle nera. [5, 6] Ogni giocatore ha diverse abilità che potete modificare a piacimento.

tori meno esperti, può creare confusione anche agli utenti più avvezzi a questo genere, specie nelle fasi più avanzate dei tornei, dove la maggior bravura dei tennisti gestiti dal computer, unita a un notevole incremento della velocità di gioco, costringe il giocatore a decisioni tanto veloci quanto critiche che, almeno in teoria, possono essere adeguatamente affrontate soltanto con la pressione di un singolo tasto (oltre, naturalmente, a quelli direzionali) e, sicuramente, non tramite l'utilizzo di complicate combinazioni.

Inoltre, *Sampras Extreme Tennis* non può essere considerato in alcun modo una simulazione, ma, semplicemente, un ottimo arcade ispirato al mondo del tennis. Una delle caratteristiche fondamentali è, infatti, la giocabilità, sia nelle sfide solitarie contro gli avversari "virtuali", sia in quelle, di certo più appassionanti, contro uno o più avversari umani. *Sampras Extreme Tennis* prevede la possibilità di giocare fino in quattro, tramite l'utilizzo del Multi-Tap.

Il prezzo da pagare per ottenere dei risultati di questo livello è, naturalmente, quello della perdita, seppur parziale, del realismo di gioco. Se da un lato, infatti, *Sampras Extreme Tennis* rivela una gran cura di ogni minimo dettaglio tecnico, appare altrettanto evidente la mancanza di attenzione per quei particolari che, spesso, fanno la gioia degli appassionati dello sport reale. Ci riferiamo in particolare alla formula di esecuzione del torneo contro il computer, limitato alle singole finali contro i rappresentanti delle varie nazioni. Sarebbe stato molto meglio prevedere, oltre alla possibilità di creare un proprio tennista (dal momento che il gioco permette esclusivamente di modificare quelli già esistenti), anche di cimentarsi nei tornei del circuito ATP. Il "torneo", quindi, si riduce a una banale e rigida sequenza di partite

Pronti a giocare?



La Codemaster ha, furbamente, deciso di limitare il numero di giocatori e campi con cui potete giocare all'inizio del gioco. Solo la metà degli atleti che vedete qui sarà disponibile all'inizio. A proposito, riuscite a riconoscere Pete Sampras? Dai, forza, provateci: vi garantiamo che è tra questi.

Sampras Extreme Tennis

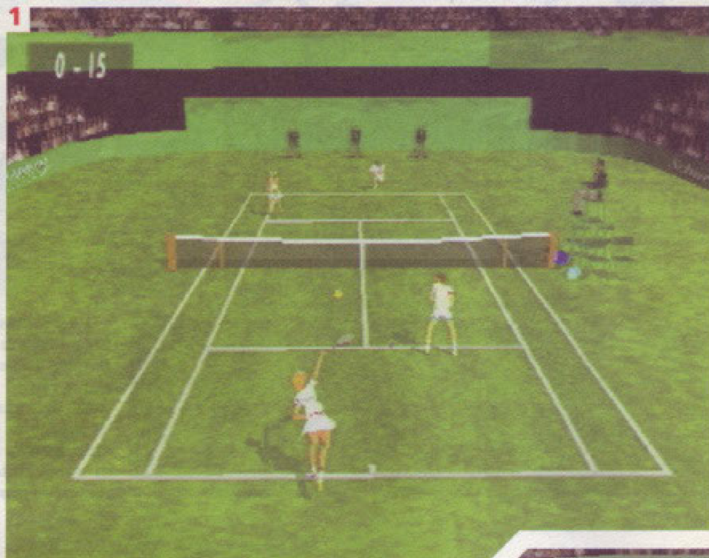






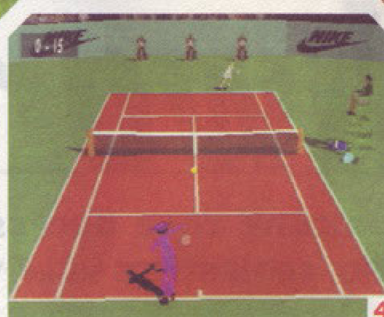



I tornei si svolgono su diverse superfici: erba, terra rossa e cemento.



[1] Se possedete un Multi Tap, potrete divertirvi in frenetici doppi misti con altri tre amici. [2] Cercate di mirare, con il servizio, il più vicino possibile alla linea di fallo. Se sarete precisi e utilizzerete il servizio veloce, otterrete degli ace perfetti. [3] Una spettacolare inquadratura dall'alto. [4] Un bel completino viola: sicuramente non è Wimbledon.







contro avversari di bravura crescente, ognuno rappresentante un singolo paese, sino ad affrontare, per ultimo, lo stesso Sampras, sul suggestivo sfondo della Grande Mela. Alla prima sconfitta, il gioco presenta sullo schermo un implacabile e freddo "Game Over", lasciando al giocatore, insieme a un bel po' di frustrazione, la sola possibilità di ricominciare il torneo dall'inizio e cioé da Barcellona.

Maggiore libertà è lasciata, per fortuna, nei tornei a eliminazione diretta tra avversari umani. Purtroppo, l'esperienza ci insegna che, in questo genere di giochi, le ore passate ad affrontare avversari elettronici superano, di gran lunga, quelle trascorse contro gli amici. Rimangono, comunque, gli incontri amichevoli, in cui avrete la possibilità di "farvi le ossa" contro gli atleti, a vostra scelta, gestiti dal computer che, immancabilmente, incontrerete nel torneo, ma dopo qualche partita vi annoierete di quest'opzione dal momento che non tutti gli avversari sono selezionabili (in pratica potrete fare pratica soltanto nei campi che ospitano i primi quattro incontri del torneo).

Per il resto, merita di certo menzione il gran numero di visuali selezionabili, ben otto in totale, che dovrebbero soddisfare i gusti di tutti. Tra queste, è particolarmente interessante e spettacolare la visuale in soggettiva. Inizialmente, vedere lo schermo che si muove a ogni movimento di joypad presenterà non pochi disagi ma, una volta presa la mano, questa inquadratura diventerà sicuramente la più usata.

SET offre, dunque, un divertimento garantito che è, però, destinato alla lunga a esaurirsi. Forse non è stata una scelta azzeccata puntare sul nome di un tennista famoso come Sampras per poi realizzare un gioco arcade, con pochi elementi di simulazione pura.

Infine, è carina l'idea di far commentare la partita nella lingua del paese in cui avviene l'incontro (purtroppo l'italiano non è tra queste...).





La bella introduzione in Full Motion Video combina brevi filmati in bianco e nero di vecchie partite con riprese moderne di Pete Sampras, il tutto condito da una simpatica musichetta...

In alternativa...

Power Serve Tennis	Ocean

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	8	GIOCABILITÁ:	8
SONORO:	7	PRESENTAZIONE:	7
LONGEVITÁ:	6	ORIGINALITÁ:	6

Un ottimo gioco di tennis per PSX, ben curato e giocabile. Peccato per la scarsa longevità che gli impedisce di raggiungere livelli di eccellenza.

8







[1] I creatori di *EJ2* hanno una insana passione per le mucche. Qui dovete impedire che le mucche vengano rapite dagli alieni. [2] Poi dovete mungerle e riempire il secchio di latte per far alzare il cancello. [3] Fine livello: due simpatiche mucche si congratulano con voi. Ve lo dicevamo: è proprio un'insana passione.

Earthworm Jim 2

Non sarebbe stupendo se alcune cose durassero solo poche ore? L'inverno. Un'influenza. L'anno scolastico. Ma un videogioco da 100.000 lire? Eh no...





[1] Spingete il pallone fino alla fine del livello e allo stesso tempo cercate di evitare i maiali volanti. [2] Nel livello otto i vostri nemici sono uova fritte e hamburger. Sparate alle uova se non volete scottarvi i piedi.

Qualche anno fa i platform hanno avuto il loro periodo di crisi, più o meno in concomitanza con la definitiva e universale affermazione dei picchiaduro in stile *Street Fighter*.

A parte i giochi di Sonic e Mario, infatti, il genere cominciava ad essere eccessivamente inflazionato e standardizzato e la stragrande maggioranza dei titoli in commercio (solitamente licenze di film d'azione) era carente in originalità e giocabilità. Una nuova casa di software di nome Shiny Entertainment cercò di cambiare la situazione con quella che fu una vera e propria ventata d'aria fresca per i giochi di piattaforme: *Earthworm Jim*. Non solo la grafica e l'animazione erano straordinarie, era anche molto umoristico e zeppo di tocchi di originalità. Il secondo episodio non era nulla di particolarmente originale rispetto al primo, ma formula vincente non si cambia, e così anche *Earthworm Jim 2* riscosse un discreto successo di pubblico.

Oggi, però, le cose sono diverse. **La PlayStation sta rinnovando il genere a piattaforme con giochi 3D del calibro di *Jumping Flash* e dell'attesissimo *Crash Bandicoot*** (l'avete letta l'anteprima a pagina 22?), quindi l'arrivo di *Earthworm Jim 2* per PSX ci lascia un po' perplessi, visto che è, in tutto e per tutto, identico alle versioni per 16-bit. Anche la versione per PC, uscita poco tempo fa, era identica all'originale ma almeno in quel caso sullo stesso CD furono inclusi tutti e due i giochi: *Earthworm Jim 1* e *2*. Qui, invece, c'è un solo gioco. Perché?

Ma esaminiamo i fatti. Non c'è nessuna innovazione a livello grafico.... Non è compito nostro dire come si poteva migliorare la grafica così da sfruttare al meglio

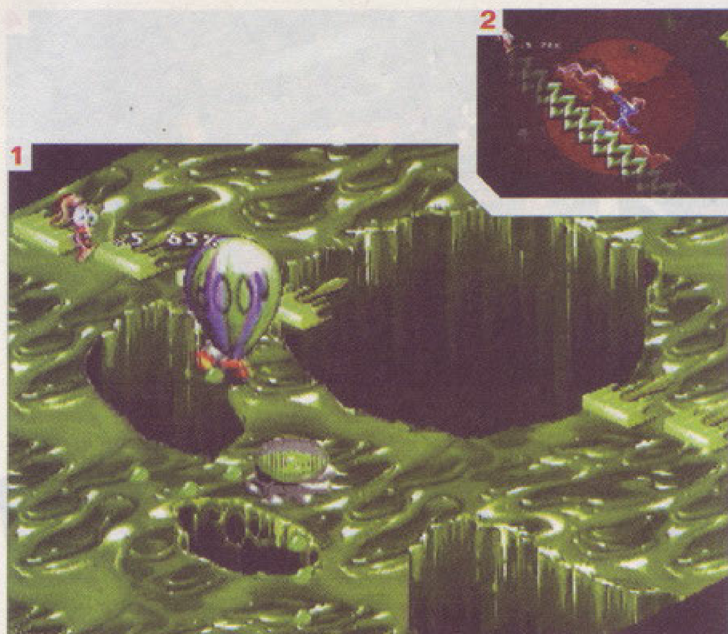


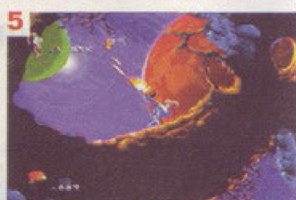
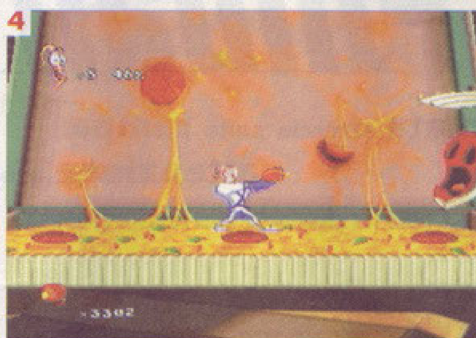


Le uniche migliorie che risultano evidenti sono il sonoro (è veramente ottimo), la risoluzione grafica e... nient'altro



CASA:	Virgin	SVILUPPATORE:	Shiny Entertainment
DATA DI USCITA:	Settembre	ORIGINE:	Stati Uniti
PREZZO:	L99.000	GENERE:	Piattaforme

[1] Ecco ancora il livello del pallone aerostatico. [2] In questo noioso livello dovete scavare una galleria a colpi di laser. [3] Corri Jim o il perfido Psycrow ti farà a pezzettini. [4] Il boss di fine livello è una bistecca. Che Jim sia vegetariano? [5] Le armi del nostro eroe possono essere micidiali. [6] Il gioco è costellato di trappole assurde come la sedia elettrica.

In alternativa...

Jumping Flash	Sony
Mickey's Wild Adventure	Sony
Gex	BMG
Cheesy	Ocean
Rayman	Ubi Soft
Johnny Bazookatone	U.S. Gold



le potenzialità della console a 32-bit (32-bit, mica bruscolini) targata Sony, ma perlomeno si potevano aggiungere, ad esempio, alcuni piani di parallasse ai miseri due già presenti nella versione originale... macché!



Anche il numero dei livelli è rimasto invariato. Sono quindici, come nelle versioni a16-bit, e alcuni si ripetono in maniera identica con l'unica differenza di un incremento di difficoltà, come il livello in cui dovete far ballonzolare i cagnolini impedendo che si sfracellino al suolo. In altri livelli vengono inseriti dei semplici ostacoli fisici per impedirvi di progredire, col risultato di rendere l'azione fastidiosamente lenta. Il livello denominato "Lorenzo's Soil" è un buon esempio. Nell'intero livello non dovete far altro che scavare una galleria a colpi di laser aprendovi la strada fino a raggiungere Lorenzo la larva. **Lo stesso dicasi per il livello in cui la testa di Jim si gonfia come un pallone aerostatico e dovete schivare i vari ostacoli.**

Se un numero esiguo di livelli o l'eventuale ripetizione degli stessi poteva comunque essere perdonabile nell'originale a causa del limitato spazio di memoria delle cartucce (2 mega di memoria), questa versione appare su un CD da 500 mega, quindi non si può chiudere un occhio. E non dimenticate che gli utenti PC si beccano entrambi i giochi su un solo CD.

Ci dicono che sono state, in effetti, apportatate diverse migliorie. E possiamo anche crederci, ma le uniche che risultano evidenti sono il sonoro (è veramente ottimo), la risoluzione grafica e... nient'altro. Se a tutto ciò aggiungiamo il fatto che abbiamo terminato il gioco in poche ore sia a livello "easy" che "normal", (questo potrebbe essere dato dal fatto che conoscevamo già il gioco a 16-bit), ecco che il quadro che ne salta fuori è piuttosto deludente.

A questo punto, a qualcuno sembrerà eccessivo il 6 che c'è alla fine di questa recensione. Bisogna però dire che *Earthworm Jim 2* è un titolo ben fatto, anche se non al passo con quei titoli che cercano di far entrare i giochi di piattaforme nell'era della tecnologia a 32-bit.






[1] Ogni tot livelli dovete fare il giocoliere con quel cucciolo. All'inizio ci si diverte, ma ci si annoia presto. [2] Fatelo cadere, e verrette presi di mira.

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	6	GIOCABILITÀ:	7
SONORO:	9	PRESENTAZIONE:	5
LONGEVITÀ:	4	ORIGINALITÀ:	5

Abbastanza divertente, ma identico alla versione per 16-bit. Non è granche impegnativo e non aggiunge nulla di nuovo al panorama dei platform.

6





Pro Pinball - The Web **ha una bella presentazione: [1] Un primo piano del tavolo, [2] i bonus nel loro splendore, [3] il grafico di *Pro Pinball - The Web* deve aver visto "Terminator 2". [4] Il flipper in tutto il suo splendore tridimensionale.**





Pro Pinball – The Web

La **pallina cromata** sfreccia sulla **rampa**: **attenzione** a non mandare il **flipper in tilt...** Ecco! Traiettoria perfetta, **punti bonus!**



Preparate i polpastrelli, perché è arrivato *Pro Pinball - The Web*: tre flipper, luci a volontà, motociclette, razzi, rampe in abbondanza e un tabellone luminoso a matrice.

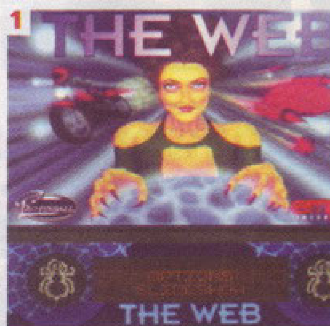
Sapete, ci vuole un certo metodo con i flipper. C'è una linea di demarcazione che separa i grandi giocatori da quelli mediocri ed è costituita da un insieme di coordinazione occhio-mano, anticipazione, riflessi sui flipper stessi e attenzione feroce ai movimenti della pallina.

Chi non conosce il flipper crede che ottenere un buon punteggio sia sostanzialmente una questione di fortuna, che **quando la palla fila giù diritta infilandosi esattamente nel piccolo varco fra i due flipper** è solo perché la sorte ha stabilito che quella non è una sera fortunata. E che, ovviamente, se i ragazzi del tavolo accanto vincono una partita gratis dietro l'altra è perché la loro palla ha semplicemente deciso di non infilarsi nel maledetto varco, preferendo invece percorrere in lungo e in largo le rampe e colpire tutti i bersagli bonus.

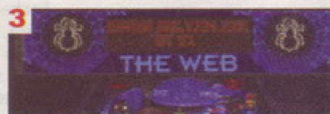




E invece no, non è così. La fortuna c'entra ben poco: è tutta una questione di bravura, più o meno come programmare un buon gioco di flipper. Prendete *Extreme Pinball* dell'Electronic Arts, per esempio. La nostra copia giace ormai impolverata in qualche angolo dell'ufficio.







[1] L'inquietante disegno della schermata delle opzioni. [2] I ragni sono davvero dovunque... [3] Moltiplicare il bonus é un modo per fare punti.

È, semplicemente, un gioco di flipper disastroso. *Pinball Illusions* per Amiga gli è superiore sotto ogni profilo. C'è di che essere grati, quindi, della cura che è stata riposta nella programmazione di questo *Pro Pinball - The Web*.

È una simulazione di flipper in senso stretto, niente di più, niente di meno. E c'è un solo modello (meglio





Selezionate la modalità "Slideshow" e otterrete una lunga serie di magnifiche immagini in alta risoluzione del flipper. Una simpatica inclusione, che, però, non aggiunge granche al gioco.



■ CASA:	Empire International	■ SVILUPPATORE:	ODE
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ ORIGINE:	Inghilterra
■ PREZZO:	L. 99.000	■ GENERE:	Flipper



Alcune delle sei opzioni di inquadratura: [1] Inquadratura dal basso con lo schermo dei bonus. [2] Inquadratura intermedia con pannello luminoso a matrice. [3] Inquadratura dall'alto con il pannello dei punteggi. [4] Il flipper a "figura intera" col tremendo disegno del pannello verticale.

In alternativa...

True Pinball	Ocean
Extreme Pinball	EA



specificarlo subito): potete trovarne conferma dando un'occhiata alle immagini di queste pagine.

Nonostante ciò, però, questo è probabilmente il miglior modello di flipper computerizzato mai prodotto: il che non è poco. I programmatori dimostrano di conoscere il fatto loro, perché la simulazione riproduce in modo ineccepibile il flipper del bar all'angolo. La pallina non corre esattamente come dovrebbe, ma, certamente, raggiunge livelli di realismo quasi impensabili fino a poco tempo fa.

Pro Pinball è curato e completo: ci sono effetti sonori sofisticati, che spaziano da un buon parlato campionato ad accattivanti assoli di chitarra, rampe mobili, luci a go-go e "pozzetti" che catturano la pallina. Il completamento di particolari obiettivi consente, poi, di guadagnare punteggi bonus e, in alcuni casi, libera delle palline extra.

E non è finita qui: se si indovina la rampa giusta, si innesca una particolare modalità video in cui si usano i flipper per colpire delle mine in caduta libera (evitando accuratamente quelle con i numeri sopra). Niente male.

E infine c'è il finale a sorpresa: completando tutte le missioni e tutti gli obiettivi secondari, si scatena una vera baraonda, con sei palline contemporaneamente in gioco.

Come simulazione pura e semplice, *Pro Pinball* funziona terribilmente bene: non capita quasi mai di sentirsi "fregati" dal flipper, anche se in alcune zone la pallina ha una leggera tendenza ad andare verso sinistra. Nel complesso, però, tutto fila liscio: ci troviamo sicuramente davanti a un prodotto molto godibile e curato in ogni suo aspetto.

Non sarete delusi dal flipper, anche se, forse, potreste rimpiangere i quattro diversi modelli di *True Pinball* della Ocean. Il movimento della pallina è talora un po' brusco, ma il grande vantaggio di *PPtW* è che il piano di gioco non scrolla mai. Potete tranquillamente andare in un negozio e farci un pensierino: il costo di un CD a prezzo pieno potrà sembrare eccessivo per giocare a flipper, ma *Pro Pinball* è indubbiamente un'ottima simulazione che vale, per gli appassionati, i soldi che chiede.





[1] L'inquadratura dalla pallina ci porta all'ingresso di una arena, cosa ci aspetta al suo interno? [2] Con questa visuale è possibile vedere l'intero piano di gioco di *Web*.



Non sarete delusi dal flipper, anche se, forse, potreste rimpiangere i quattro modelli di *True Pinball* della Ocean

Ufficiale PlayStation Magazine 1

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	7	■ PRESENTAZIONE:	6
■ LONGEVITÀ:	5	■ ORIGINALITÀ:	4

Un costoso soggiorno nel mondo dei flipper (un solo modello...), ma non si può negare che *Pro Pinball - The Web* sia uno dei migliori titoli nel suo genere.

7

La sequenza di lancio di Project Dragoon...



Galaxian³

Come si fa a convertire un coin-op a sei posti con mega screen per PSX? Francamente, non ci interessa la risposta. Noi giochiamo e scriviamo. È più semplice.







Appaiono delle cose, voi le fate saltare in aria, e così via. Questa è l'essenza di *Galaxian3* per come la vediamo noi.







In "Rise of the Gourb" dovete infiltrarvi nel quartier generale nemico [1], distruggere le postazioni antiaeree [2], e far saltare il grosso generatore [3].

La Namco è stata senz'altro audace nel decidere di convertire *Starblade* per la PlayStation. Anche se si trattava sostanzialmente di un gioco da "una partita e via", il coin-op ebbe un discreto successo in sala giochi perché era molto spettacolare e offriva una bella botta di adrenalina in cambio del gettone. La sua incarnazione per PSX (identificata dal suffisso "alpha") era impreziosita da qualche texture in più, ma restava sostanzialmente la stessa combinazione di sequenze video e poligoni già vista nel coin-op. Non riscosse un grande successo, sia a causa della rigida struttura di gioco che della longevità alquanto limitata.

E così, quando dal Giappone sono cominciate a trapelare le prime notizie a proposito di una versione PlayStation di *Galaxian3*, ci siamo incuriositi non poco. Dopotutto, ***Galaxian3* con la sua opzione di gioco a sei era un coin-op decisamente più interessante e stimolante di *Starblade*.** La Namco avrebbe imparato dai suoi errori? Sarebbe riuscita a realizzare un autentico gioco multiplayer? Oppure ci dovevamo aspettare un'altra delusione?



Ecco, per molti versi la Namco è riuscita nel suo intento. *G3* ha uno spessore senz'altro maggiore di quello del suo progenitore da sala: ci sono due diverse missioni, invece di una sola; quattro giocatori possono cimentarsi contemporaneamente sullo schermo, c'è una vasta gamma di opzioni ed è nettamente più avanzato

Se in un gioco cercate complessità, longevità e difficoltà dovrete sicuramente rivolgervi altrove

... e quella di Rise Of Gourb





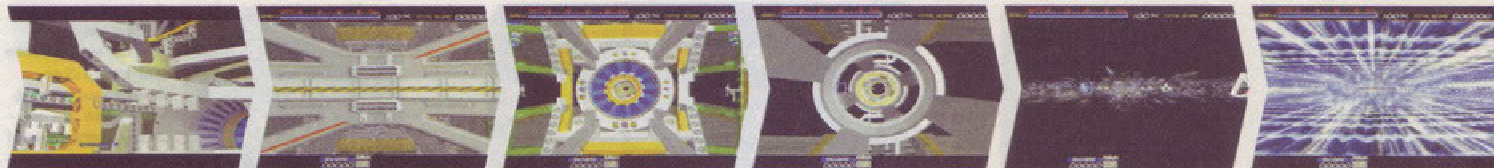








■ CASA:	Namco	■ SVILUPPATORE:	SCE/Namco
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ ORIGINE:	Giappone
■ PREZZO:	L. 99.000	■ GENERE:	Sparatutto in FMV





In "Project Dragoon" dovete infiltrarvi nel QG nemico facendovi largo attraverso la loro flotta spaziale [1], distruggere le postazioni antiaeree [2], e far saltare il generatore principale [3]. Ah, dovete anche sparare a dei macigni [4]. Arrivare alla fine è un gioco da ragazzi, troppo facile [5].









dal punto di vista sia tecnico che estetico di *Starblade alpha*.

Il gioco è essenzialmente uno sparatutto. Vi trasporta in una frenetica e travolgente odissea attraverso lo spazio profondo fino all'interno dei territori alieni, dove dovrete farvi strada a colpi di laser fra orde di caccia nemici per infiltrarvi all'interno della fortezza aliena. Una volta penetrati, dovrete distruggere un enorme reattore, così da salvare il pianeta Terra dalla distruzione (la cosa bizzarra è che questa stessa descrizione si addice a entrambe le missioni).

A bordo di un piccolo caccia stellare, ricoprirete il ruolo di artigliere: sarete trasportati attraverso flotte di astronavi aliene, sorvolerete la superficie di pianeti rocciosi, vi inoltrerete nei meandri degli incrociatori nemici, fino al cuore delle loro difese. Il vostro compito è di posizionare il mirino a croce sullo schermo e distruggere tutto ciò che si muove. Semplicissimo: non c'è mai bisogno di pilotare, né di fare rifornimento di carburante. Puro sparatutto.

Una delle differenze tra *Galaxian3* e *Starblade alpha*, è che la Namco, questa volta, si è ingegnata per incorporare sequenze precalcolate diverse a seconda delle circostanze di gioco. **Fate saltare tutte le torrette di un incrociatore stellare, per esempio, e - dopo una piccola pausa per permettere al lettore laser di cambiare traccia - un'apposita sequenza in FMV mostra la distruzione dell'incrociatore**. Questo piccolo "trucco" aggiunge un nuovo livello di interazione alla struttura di gioco, ed è un apporto di cui si sentiva il bisogno.



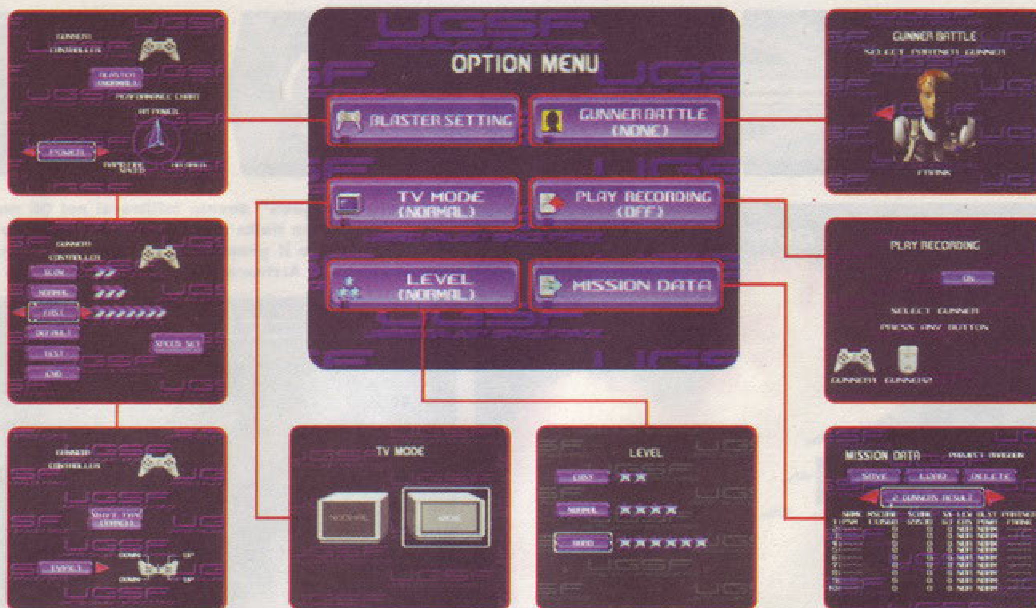


Le due missioni incluse nel CD sono *Project Dragoon* (che ripropone lo stile grafico originale del coin-op) e *Rise of the Gourb*, completamente nuova con renderizzazioni e coreografie realizzate appositamente per la PlayStation. In questa seconda missione le immagini sono più dettagliate e meno spigolose rispetto a *Project Dragoon*, anche se la trama è un po' troppo simile per i nostri gusti.

Un altro merito della Namco è quello di aver reso il gioco realmente multiplayer. Innanzitutto potete



Galaxian³



Qui potete scegliere un compagno controllato dal computer oppure una registrazione da memory card. Nuovi patner appariranno in seguito.

Selezionate Play Recording per registrare i movimenti di un giocatore umano. Un'intera missione occupa solo 4 blocchi di una memory card.

Qui potete vedere le statistiche con i nomi dei giocatori, i punteggi... tutte quelle cose, insomma, che piacciono tanto agli americani.

I settaggi del cannone vi permettono di decidere il sistema di controllo e il tipo di arma.

Con un TV 16/9, selezionate l'opzione widescreen per apprezzare *G3* al suo meglio.

La scelta del livello di difficoltà. Scegliete Hard se volete impegnarvi seriamente.



Il momento topico di *Project Dragoon* è direttamente ispirato a un celebre film di fantascienza... Il terzo di una trilogia... Con Harrison Ford... E Mark Hamill. Oh, insomma!



[1] Un incrocio fra un vulcano e una torretta laser. [2] Una vertigine di tunnel. [3] Forse "Il Ritorno dello Jedi"? [4] Si direbbe che siamo nei guai...

semplicemente inserire il joypad e giocare da soli, o con l'aiuto di un artigliere controllato dal computer. Inserite due joypad, e potete cimentarvi in battaglia insieme a un compagno in carne e ossa. Oppure, collegate il multitap e potete invitare altri due amici a fare una partita. Infine, si possono anche affiancare tre giocatori umani a un artigliere controllato dal computer. C'è da divertirsi un sacco nel cercare di battere i punteggi degli altri giocatori, o nel prendere in giro il meno abile.

C'è poi un'abbondanza di opzioni: si può scegliere fra schermo normale o widescreen; si può modulare la velocità del fuoco, aumentando o diminuendo la potenza dei cannoni; si può scegliere fra tre livelli difficoltà e si può anche decidere di registrare la propria azione su schermo, per poi riutilizzare se stessi come aiuto-artiglieri. Esatto, avete capito bene: basta che abbiate una memory card e potrete memorizzare tutti i vostri movimenti per farli riprodurre in una partita successiva al secondo artigliere. Così persino il più solitario dei giocatori potrà, per esempio, completare una missione a livello "Easy" registrando la propria partita e riutilizzandola, al posto di un compagno umano, per una partita a due giocatori a livello "Norma"l o "Hard".

PURTROPPO, però, *Galaxian3* è dannatamente corto, in ogni senso. Semplicemente, non ce n'è abbastanza, al di là della grafica d'effetto che fa sempre meno effetto ogni volta che ci rigiocate. Anche a livello "Hard" avrete visto tutto quello che c'è da vedere entro un'ora da quando avete aperto la custodia del CD. In termini di longevità *Galaxian3* è un vero disastro.

Ecco tutto. Se in un gioco cercate complessità, longevità e difficoltà dovrete sicuramente rivolgervi altrove. Tutto ciò che *G3* può offrire è "giocarci un po' di volte e poi rimetterlo nella scatola". Il che è un vero peccato, perché finché dura è divertente. Noleggiatelo, fatevelo prestare da un amico, ma, per il Dio della Longevità, non spendeteci dei soldi: vi pentireste troppo presto di averlo fatto.

In alternativa...

Tunnel B1	Ocean
Assault Rigs	Psygnosis
Starblade α	Namco
Shock Wave Assault	EA
Jupiter Strike	Ocean
StarFighter 3000	Telstar

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	5
SONORO:	5	PRESENTAZIONE:	8
LONGEVITÀ:	2	ORIGINALITÀ:	4

Tecnicamente ineccepibile, ma, come gioco, è l'equivalente di uno spogliarello: bello da vedere, ma non c'è una trama, e il finale è sempre lo stesso.

4

La settima edizione di SERIE A-FANTACALCIO, oltre a nuove statistiche e al regolamento riveduto e corretto, contiene in omaggio un nuovo entusiasmante gioco: il FANTABASKET. Una nuova simulazione sportiva entra a far parte del meraviglioso mondo dei FANTASPORT. Non perdetela!

7ª EDIZIONE AGGIORNATA • CAMPIONATO 1996/97



SERIE A FANTACALCIO

IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO, DOPO IL CALCIO



A cura di Riccardo Albini
Edizioni Studio Vit

Fantacalcio™ e FantaBasket™ sono marchi registrati Studio Vit

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n.... copie del libro FANTACALCIO Serie A 95/96 a L. 25.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome..

Cognome..

Via..

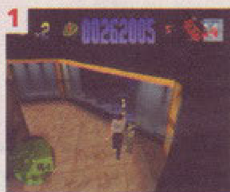
Cap.................. Città..............................

SISTEMA DI PAGAMENTO

Pago subito e allego in busta chiusa:

- ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
- ❑ ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

DA AGOSTO IN TUTTE LE LIBRERIE







[1] Siamo al Nakatomi Plaza e Bruce sta imperversando su e giù per l'edificio. [2] Se lanciate una bomba contro le macchine, esse esplodono. Ma va? [3] Esplosioni: una bella cosa. Questa l'abbiamo messa in scena apposta per la foto. [4] Vi consigliamo di spostare leggermente il mirino in basso a destra. [5] Anche se non danno punti, c'è molto gusto a sparare ai vetri.





Die Hard Trilogy

Non sarebbe bello, essere famosi, indossare solo una canottiera e uccidere gente per lavoro? Provate a immaginare... Beh, ecco qua *Die Hard Trilogy*...



Se qualcuno avesse il coraggio di radunare in una stanza le vittime dei videogiochi basati su una licenza cinematografica, ne verrebbe fuori una scena simile a quella della sala d'aspetto di un pronto soccorso: gente triste con bendaggi insanguinati e puzza di disinfettante dappertutto. Le licenze cinematografiche... brutta storia: un modo per fare soldi in fretta finché il film è ancora "caldo".

Ai vecchi tempi dell'Amiga (ah, sospiro di nostalgia), una volta accadde che il PR della Psygnosis (proprio quelli di *Wipeout* e *Destruction Derby*) si presentarono in redazione con tre licenze tre: *Last Action Hero*, *Cliffhanger* e *Dracula*. Erano orribili. Tremende. Spaventose. Tutte e tre. In effetti, però, segnarono un cambiamento: fino ad allora, infatti, era stata quasi sempre la Ocean a pubblicare quegli infelici "tie-in" cinematografici.

Qual è il curriculum della PlayStation nel campo delle licenze da film? Beh, c'è *Street Fighter: The Movie* - il film ha tratto la licenza dal gioco e il gioco ha tratto la licenza dal film (ciò non toglie, comunque, che *SF:TM* sia abbastanza fiacco). Poi c'è *Alien Trilogy*, che offre un'esperienza di gioco molto più soddisfacente e si può definire una delle migliori licenze nella storia dei "videogiochi cinematografici".

E ora è il turno di un'altra trilogia: *Die Hard Trilogy*, tre giochi diversi nello stesso CD. Sparatorie, altre sparatorie e un inseguimento in macchina, in qualsiasi ordine preferiate. Bruce Willis, una quasi-divinità per gli appassionati di film d'azione, fa la sua apparizione in un videogioco: c'è di che gioire.

Direttamente dalla celluloide









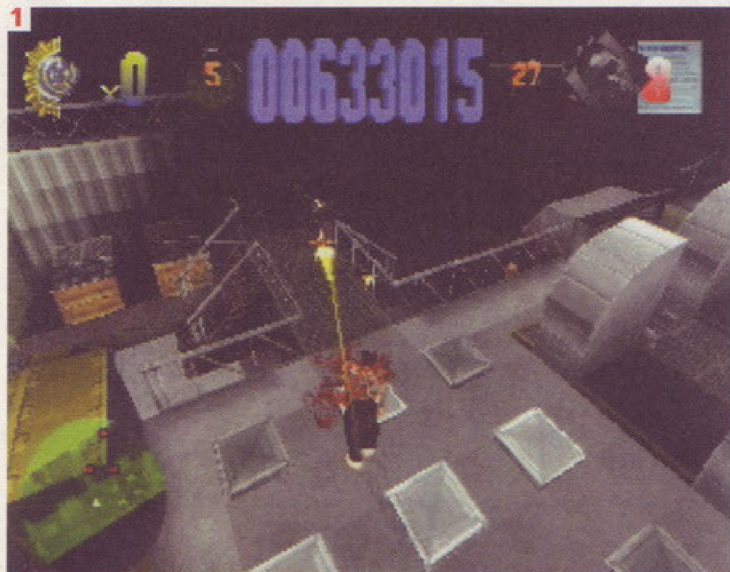
[1] Ancora il Nakatomi Plaza: un elicottero e un sacco di esplosioni. Praticamente, "Trappola di Cristallo". [2] Siamo passati a "58 minuti per morire". Anche se non si direbbe siamo al Dulles Airport: presto Bruce! La pista! [3] E questo è "Die Hard 3", *of course*. Cioè, di corsa: in macchina, per la precisione.



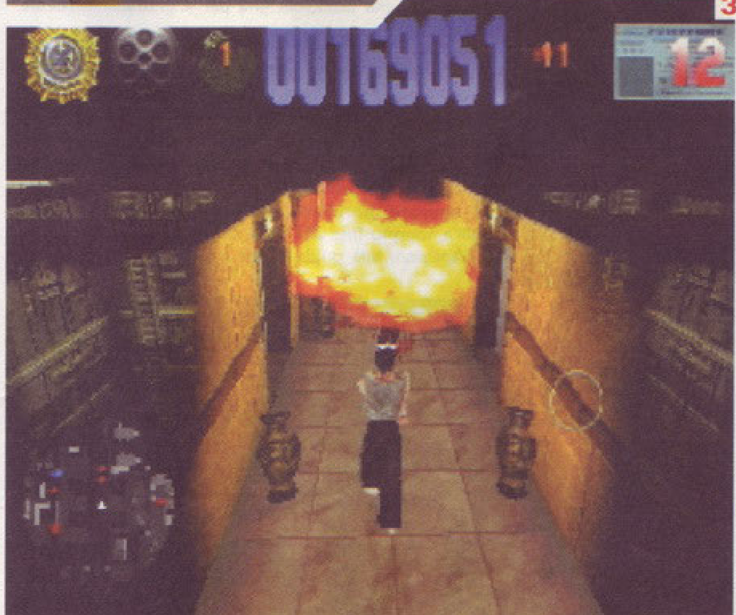


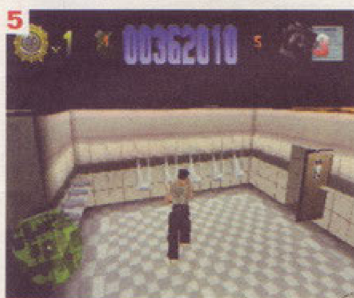


■ CASA:	Fox Interactive	■ SVILUPPATORE:	Probe
■ DATA DI USCITA:	Settembre	■ ORIGINE:	Inghilterra
■ PREZZO:	L. 89.000	■ STYLE:	Avventura arcade

1


2


3


5


4


[1] Ahia! Bruce prova il sottile piacere di un colpo di laser sulla canottiera.
[2] No, non potete andare in giro sull'elicottero. Serve per gli ostaggi.
[3] Sssst... ecco Bruce che prosegue quatto quatto lungo un corridoio.
[4] Fortunatamente, i cadaveri dopo un po' scompaiono.
[5] I bagni degli uomini al Nakatomi Plaza. Sarebbe meglio avere le scarpe!

Dunque, Bruce è la star della serie "Die Hard": recita il ruolo del poliziotto newyorkese John McLane e passa attraverso una serie pressoché interminabile di disavventure. Il poveretto non può nemmeno passeggiare per strada senza ficcarsi in qualche guaio.

Die Hard - Nakatomi Plaza (Trappola di Cristallo)

Cominciamo dall'inizio (è il posto migliore per cominciare). Nel primo film John si arrabbia non poco quando, andando a prendere la moglie sul lavoro, scopre che una banda di terroristi internazionali si è asserragliata nel grattacielo chiedendo una quantità di cose in cambio della vita degli ostaggi. E, per di più, è la vigilia di Natale. Così Bruce, anzi John, deve **risalire 15 piani del grattacielo in prospettiva tridimensionale, portare in salvo gli ostaggi e spazzare via i criminali**. E deve cominciare dal parcheggio sotterraneo.

La prospettiva in terza persona (da sopra le spalle del protagonista) all'inizio è un po' strana, ma ci si fa l'abitudine in fretta. Tanto che, dopo un po', non si fa più caso al fatto che in realtà John corre e salta in modo alquanto ridicolo. Nella sostanza, questa sezione è piuttosto divertente, soprattutto quando si scopre che, agendo sui pulsanti L e R del joypad, si possono eseguire delle capriole degne di Starsky e Hutch e che si può sparare ai vetri solo per il gusto di sentirli esplodere in un fragore tintinnante.

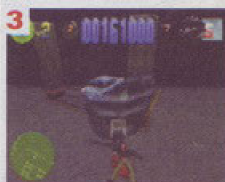
Anche dal punto di vista tecnico ci sono delle

Questa sezione è piuttosto divertente, soprattutto quando si scopre che si possono eseguire capriole degne di Starsky e Hutch

Senza pareti

1

2

3

4


[1] I muri in *Die Hard Trilogy* scompaiono, così il giocatore può sempre avere il pieno controllo della situazione. [2] L'utile mappa vi dà sempre un'idea di quel che vi aspetta dietro l'angolo. [3] John, lascialo perdere, non vedi che è morto? Dove sarà, piuttosto, il biondo cattivo con l'accento scandinavo? [4] Potete sparare e abbattere i muri più sottili.



peculiarità di rilievo: **i programmatori hanno sviluppato una tecnica di "muri a scomparsa" che permette al giocatore di vedere direttamente attraverso i muri, in modo da avere costantemente sott'occhio ogni dettaglio dell'azione**. I nemici sono rappresentati da punti rossi sulla mappa, quindi non si viene mai colti di sorpresa: dopo tutto non possono nascondersi dietro muri trasparenti. E poi non sono propriamente furbissimi, dato che spesso si allontano da John porgendogli allegramente le spalle, cosicché vengono trucidati da dietro in tutta tranquillità. Quando però si presentano in gruppo la situazione si fa delicata, perché è difficile farli fuori tutti assieme.

A parte queste piccole riserve, comunque, la sezione del Nakatomi Plaza è un vero concentrato di energia esplosiva, una piacevole gita per il grattacielo. Niente male.

Die Harder - Dulles Airport (58 minuti per morire)



Ancora una volta siamo alle prese con un gruppo di terroristi che fanno i birichini al Duty Free Shop dell'aeroporto. **Qui la faccenda si risolve alla Virtua Cop, innescando una sparatoria contro il fuoco nemico (e tutto ciò a cui vogliate sparare, peraltro)**. L'itinerario previsto porta John dall'aeroporto fino alla pista di decollo - ci sono anche divagazioni alla guida di un gatto delle nevi e di un elicottero - con l'auspicato obiettivo di dissuadere i "cattivi" dal far saltare in area gli aeroplani.

DHT può forse sembrare sulle prime un gioco un po' confuso, ma cela in sé abbastanza elementi di interesse da meritare un esame più approfondito

Anche qui il menu del giorno prevede un massacro totale, con incolpevoli passanti che corrono qua e là in preda al panico, mentre vi divertite a raderli al suolo tanto per ridere. È un po' (anzi, decisamente molto) più facile prendere la mira con un mouse, se l'avete, e c'è anche un'opzione per usare una pistola a infrarossi, ma purtroppo non abbiamo avuto modo di sperimentarla. L'utilizzo del joypad richiede un po' di pratica all'inizio, ma una volta aumentata la velocità del mirino sullo schermo, tramite l'apposita opzione, l'interazione diventa istintiva: i giocatori più calmi e metodici abbatteranno i terroristi sistematicamente e senza farsi prendere dalla frenesia, gli altri svuoteranno allegramente il caricatore.

Questa seconda sezione è abbastanza divertente , ed è piena zeppa di power-up, i quali facilitano il vostro compito: che è di sparare a tutto ciò che si muove.

1



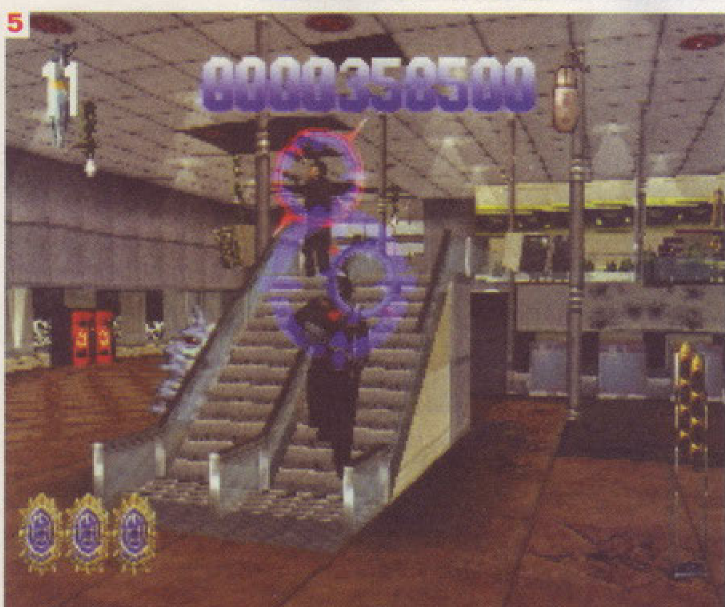
2



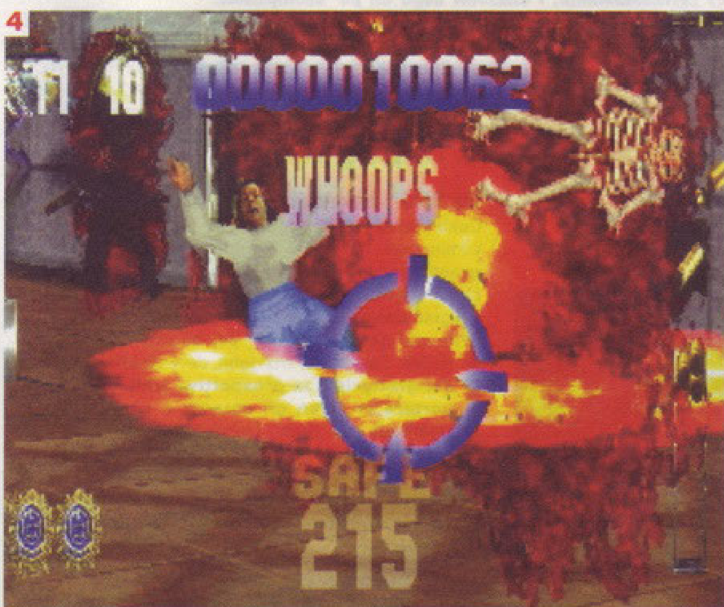
3



5



4



[1] Le sparatorie in soggettiva sono dannatamente divertenti. Ma decisamente molto più facili con un mouse. [2] "Il Corriere della Sera, per favore" KA-BOOOOM!! [3] Bruce si sta facendo prendere un po' troppo la mano. [4] Uno scheletro un po' ridicolo si riscalda le ossa. [5] Un troppo facile bersaglio.

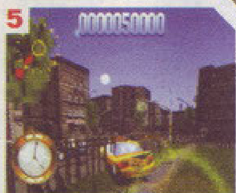
Die Hard Trilogy

1


2


3


4


5


[1] Esistono diverse visuali nella sezione di guida. [2] Un tipico incidente spettacolare da videogioco. [3] Per correre più veloci cambiate macchina. La macchina della polizia fa spostare la gente dalla strada. [4] La macchina con la bomba DEVE essere distrutta. [5] Caro Bruce, rimettiti in carreggiata. [6] Nel dubbio, passate in mezzo. [7] Finalmente, un momento di quiete.

Die Hard with a vengeance - New York (Die Hard)

Qui si tratta di guidare a rotta di collo attraverso le strade della Grande Mela, sequestrando le macchine dei cittadini a ogni isolato, producendosi in mirabolanti curve in derapata con freno a mano tirato e provocando incidenti di inusitata violenza.

La cosa più difficile è prendere confidenza con il sistema di controllo che sfrutta al massimo i quattro pulsanti superiori. Il vostro scopo sarà quello di sequestrare le altre auto, cominciando da un taxi, per poi arrivare a mezzi sempre più "potenti". Così, se sequestrate una macchina della polizia potete usare la sirena per spaventare i pedoni. **Nell'eventualità, poi, che ne investiate qualcuno, il sangue imbratterà in modo spiacevole il parabrezza, ma non temete: i tergicristalli puliranno tutto diligentemente**. Buona anche la risposta dell'auto che richiede delle semplici pressioni del pad direzionale.

Per concludere, *DHT* può forse sembrare sulle prime un gioco un po' raffazzonato e confuso, ma nasconde molti elementi di interesse da meritare un esame più approfondito. Potete giocare alternativamente ognuno dei tre giochi salvando il tutto su una memory card e, con un po' di perseveranza, saprete trarre grosse soddisfazioni da tutte e tre le sezioni. Insomma, non sarà forse il miglior gioco sul mercato, né il più innovativo, ma è senz'altro divertente e questo è quel che conta. Diamine, un buon "tie-in" cinematografico. Roba da non credere.



6


7


In alternativa...

Al momento ***Die Hard Trilogy*** è l'unico "tre giochi in uno" per Playstation.

Ufficiale PlayStation Magazine 1

GRAFICA:	7	GIOCABILITÀ:	7
SONORO:	6	PRESENTAZIONE:	5
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	7

DHT **all'inizio sembra un po' confuso, ma basta scavare sotto la prima impressione e si trova un sacco di divertimento per tutti.**

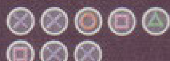
8

TOP SECRET

Benvenuti alla *sezione di PSM* dedicata ai trucchi e gabole. Queste pagine contengono gli aiuti per ottenere il massimo con il minimo sforzo. Questa rubrica aspetta anche i vostri contributi. Quindi spedite consigli, trucchi e segreti di tutti i giochi europei alla redazione di PlayStation Magazine c/o Studio Vit via Aosta 2 20155 Milano.

Warhawk...

Armi illimitate:



9999 Flash Bomb:



Armi Segrete



Face to Face con Kreel:



Invincibile con tutte le armi:



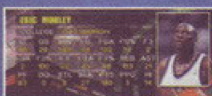


altri codici nella pagina seguente

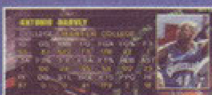
TOTAL NBA '96

Avete problemi a vincere? Utilizzate questa tattica e riuscirete a trionfare in ogni partita...
Scegliete una squadra all'inizio della stagione e cambiate i giocatori in base alla lista qui sotto e fate in modo di metterli nella posizione giusta. Quando inizia una partita cambiate la tattica di gioco in 3 POINT PLAY così da avere i giocatori giusti per tirare. Utilizzate uno dei tre giocatori con FG3 al 100% e tirate da qualsiasi posizione nella metà campo avversaria – dovete tenere premuto il pulsante di tiro e rilasciarlo quando il giocatore è al massimo dell'elevazione, altrimenti sbaglierà il canestro, specialmente vicino alla fine della partita quando la "stamina" è bassa. Se sbagliate canestro c'è ancora una possibilità che un giocatore con un'alta percentuale di FG catturi il rimbalzo e tiri da due punti.

POSIZIONE: *Point Guard*
GIOCATORE: *Eric Mobley*
TEAM: *MillwaukeeBucks*
MEDIA FG: *59%*
MEDIA FG3: *100%*



POSIZIONE: *Power Forward*
GIOCATORE: *Antonio Harvey*
TEAM: *Vancouver Grizzlies*
MEDIA FG: *43%*
FG3 AVE: *100%*



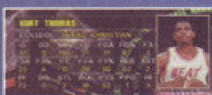
POSIZIONE: *Shooting Guard*
GIOCATORE: *Olden Polynice*
TEAM: *Sacramento Kings*
MEDIA FG: *54%*
MEDIA FG3: *100%*



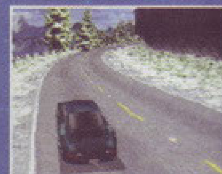
POSIZIONE: *Centre*
GIOCATORE: *Arvydas Sabonis*
TEAM: *Portland Trailblazers*
MEDIA FG: *62%*
MEDIA FG3: *50%*



POSIZIONE: *Small Forward*
GIOCATORE: *K.Thomas*
TEAM: *Miami Heat*
MEDIA FG: *67%*
MEDIA FG3: *4%*



NEED FOR SPEED





Allacciate le cinture, accendete il motore e premete il gas a tavoletta che arrivano questi trucchi mega galattici...

• Nel modo a torneo, andate allo schermo delle Password e digitate YXHJQY per poter correre sulla divertente pista bonus di Las Vegas .

• Per correre con una macchina segreta, dopo aver inserito la password di cui sopra, uscite dal modo torneo. Selezionate un'altra macchina e **tenete premuto L1** e **R1** per avere una nuova macchina da sogno!!

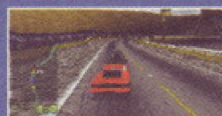
• Per accedere al Modo Rally selezionate qualsiasi pista esclusa Rusty Springs, **tenete premuto L1** e **R1**. (NB: Assicuratevi di essere in Time Trial, Head-to-Head o SIngle Race mode.)

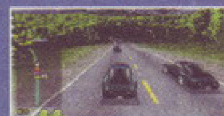
• Per avere una macchina in più oltre a quelle disponibili, durante lo schermo di scelta del bolide (senza usare il codice per la pista bonus) **tenete premuto L1** e **R1** e avrete la macchina Warrior.

• Per giocare in modo Arcade andate alla scelta del giro e **tenete premuto L1+R1**: dovreste sentir dire la parola ARCADE..

E per finire ecco un elenco di codici...

Pista 1	-	WRDRTY
Pista 2	-	ZDPBWN
Pista 3	-	MTQRZP
Pista 4	-	JVPZLL
Pista 5	-	ZYMNLH
Pista 6	-	WMRPGZ
Lost Vegas	-	YXGSJJ
Pista 8	-	KJPQND
Pista 9	-	SDQWCG
Pista 10	-	SLZXDH
Pista 11	-	SPZDFX
Pista 12	-	ZVGRGX
Pista 13	-	XJHVCK





ASSAULT RIGS

Ecco una bella lista di codici:

02 -	□	✕	□	✕	△	□
03 -	△	□	□	○	○	△
04 -	△	□	△	△	○	△
05 -	□	△	△	△	✕	△
06 -	△	□	○	○	✕	□
07 -	✕	□	□	□	○	△
08 -	△	□	✕	□	△	△
09 -	□	△	□	✕	△	✕
10 -	△	△	○	□	✕	□
11 -	△	△	✕	△	○	□
12 -	○	□	△	△	△	○
13 -	△	□	○	✕	△	□
14 -	△	△	✕	□	□	✕
15 -	○	✕	△	△	△	△
16 -	○	□	○	○	○	□
17 -	△	△	△	○	△	□
18 -	□	○	□	✕	□	△
19 -	✕	✕	□	✕	△	○
20 -	✕	□	✕	△	△	□
21 -	△	□	△	□	△	△
22 -	□	□	△	○	□	△
23 -	○	✕	✕	✕	✕	△
24 -	△	□	□	△	△	△
25 -	△	○	△	△	○	□
26 -	□	○	○	✕	□	✕
27 -	✕	○	□	△	△	□
28 -	□	○	□	□	□	□
29 -	△	□	○	✕	○	○
30 -	□	○	✕	○	✕	□
31 -	○	□	✕	△	○	△
32 -	△	□	✕	○	□	✕
33 -	✕	✕	△	✕	✕	□
34 -	✕	○	□	○	○	□
35 -	○	△	✕	△	✕	△
36 -	✕	△	△	✕	✕	□
37 -	✕	△	△	✕	△	□
38 -	○	✕	△	△	□	△
39 -	□	△	□	△	□	✕
40 -	□	✕	△	✕	✕	△
41 -	△	✕	△	○	□	✕
42 -	○	✕	△	○	△	□













Un bel grazie alla Psygnosis!

E ora un po' di gabole...

Per le armi al massimo premete durante il gioco : **SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, GIÙ, SU, SU, GIÙ, SU, GIÙ, GIÙ**. se avete fatto tutto giusto apparirà **'Max Weapons'** sullo schermo.

Per diventare invincibili, premete durante il gioco: **SINISTRA, X, SINISTRA, X, SINISTRA, SINISTRA, X, DESTRA, X, DESTRA, X, X**. se avete fatto tutto giusto la scritta **'Invincible'** apparirà sullo schermo.

MORTAL KOMBAT 3

Per ottenere Smoke..
Premete **R1**, sei volte △ nove volte ○ sei volte ✕. Se tutto è stato eseguito correttamente, Smoke appare nella schermata di selezione del personaggio.

Per attivare un menu segreto.
Premete ✕ ○ △ **R1, R1, R2, R2, R1** durante l'introduzione del gioco. Quando Shao Kahn dice Non potrai mai vincere, premete START Apparirà la parola "Kombat" scritta in rosso, a questo punto premete la **croce direzionale** verso l'alto e un pulsante per accedervi.

KOMBAT KODES.
Questi codici vanno inseriti durante la schermata del versus mode.

Disabilita le parate:
PAD1: △ △
PAD2: △ △

Giocatore 1 con 50% di energia:
PAD1: △ △ △ ○ ○ ○

Giocatore 2 con 50% di energia:
PAD2: △ △ △ ○ ○ ○

Giocatore 1 con 25% di energia:
PAD1: 7 volte □, 7 volte ○

Giocatore 2 con 25% di energia:
PAD2: 7 volte □, 7 volte ○

Il giocatore 1 infligge il 50% dei danni:
PAD1: □ □ □, 9 volte △

Il giocatore 2 infligge il 50% dei danni:
PAD2: □ □ □, 9 volte △

RANDOM KOMBAT:
PAD1: □ □ □ □, △ △ △ △ △ △
PAD2: □ □ □ □, △ △ △ △ △ △

THEATRE OF MAGIC:
PAD1: 9 volte □, 8 volte △, 7 volte ○
PAD2: 9 volte □, 8 volte △, 7 volte ○

NO KNOWLEDGE:
PAD1: □, △ △, ○ ○ ○
PAD2: 9 volte □, △ △, ○ ○ ○ ○ ○ ○

RIGENERAZIONE ENERGIA:
PAD1: 9 volte □, 7 volte △, ○ ○ ○ ○ ○
PAD2: □ □ □, △

CORSA ILLIMITATA:
PAD1: □ □ □ □, 6 volte △, 6 volte ○
PAD2: □ □ □ □, 6 volte △, 6 volte ○

COMBATTIMENTO AL BUIO:
PAD1: 6 volte □, 8 volte △, 8 volte ○
PAD2: □ □ □ □, △ △, ○ ○

SUPER RESISTENZA:
PAD1: △ △ 4 volte ○, 6 volte □
PAD2: 8 volte △, 9 volte ○

DISABILITA LE COMBO:
PAD1: 7 volte □, △ △, ○ ○
PAD2: 7 volte □, △ △, ○ ○



...Warhawk

Per avere accesso ai vari livelli inserite queste sequenze:

Canyon :
□ □ ○ ✕
△ ✕ ○ △

Airship :
✕ △ △ ✕
✕ ○ ○ □

Vulcan :
○ □ □ ○
○ ✕ △ ○

Guanelt :
□ ✕ ✕ ○
□ ○ △ ✕

Stormland :
□ ○ △ □
○ ✕ ✕ △



Actua Soccer

Per il **'Dream Team'** nascosto, nello schermo principale tenete premuti R2 L2

SELECT, UP, LEFT.
Ora quando selezionate una squadra ne troverete una nuova chiamata Showbiz XI.

Nel CD



I CD possono contenere

musica, immagini e

software. E, se si vuole,

li si può allegare

a una rivista...

È un momento storico: per la prima volta una rivista di console può darvi la possibilità più unica che rara di provare i giochi prima di acquistarli.









[1] Ecco Jun. Una ragazza giapponese che pratica lo sport, se così possiamo chiamarlo, del Bujitsu.
[2] Osservate con che abilità lo butta a terra e gli stringe le gambe attorno al collo.
[3] L'intera sequenza introduttiva è sul disco.

Tekken 2

■ CASA:	SCEE
■ STILE:	Picchiaduro
■ PROGRAMMA:	Demo giocabile

Un voto di dieci decimi. Questo significa solo una cosa: *Tekken 2*. Un demo giocabile del miglior gioco per Playstation? Eccovelo. In questo stupendo seguito, due nuovi personaggi sono stati aggiunti al cast originale di otto combattenti.

E posso selezionarli in questo demo? Certo che sì. Lei Wulong è un poliziotto di Hong Kong che usa uno stile di combattimento davvero letale. Jun e' una dolcissima ragazza giapponese, esperta nella mortale arte del Bujitsu. Scegliete uno dei due e aspettate che il computer ne selezioni un'altro a caso per un micidiale incontro al meglio di tre round. Ciascun pulsante rappresenta un arto - è questo che rende il gioco spaventosamente intuitivo. Premete insieme i pulsanti col quadrato e la X per una semplice doppia mossa. Adesso premete i pulsanti col cerchio e il triangolo.

Questo e' un gioco dagli indescrivibili pregi: grafica meravigliosa e giocabilita' da urlo. In una sola parola: imperdibile.

■ Comandi

- △ **Braccio destro**
- □ **Braccio sinistro**
- ○ **Piede destro**
- ✕ **Piede sinistro**

Premete START e SELECT per tornare allo schermo d'apertura in tutti i demo.

■ Caratteristiche

Da dove cominciamo? Nuovi boss e sub-boss, un mucchio di opzioni di gioco e nuove inquadrature. Il massimo.

■ Ulteriori informazioni

Andate a pagina 52 per una recensione completa. *Tekken 2* si prende un fantastico 10.









[1] Lei Wulong è l'altro nuovo personaggi del seguito. È già un mito.
[2] Jun martella King, un'altra volta.
[3] Osservate i capelli. Fantastici.

Fade To Black

- CASA: **Electronic Arts**
- STILE: **Avventura dinamica**
- PROGRAMMA: **Demo giocabile**

Conrad B Hart era il protagonista di *Flashback*, una delle più sofisticate avventure dinamiche per Amiga. Tre anni dopo il suo seguito non è da meno. Si tratta sempre di un'avventura dinamica, questa volta in 3D, in cui Conrad, in giubbotto e scarpe da tennis, deve correre, saltare, sparare e risolvere enigmi all'interno di una serie di labirintici livelli zeppi di pericoli ed insidie letali. Molti enigmi richiedono che Conrad si posizioni prefcisamente in determinati punti per aprire porte, superare campi magnetici e robe simili. Son tutte cose abbastanza semplici, ma messe insieme in modo intelligente. Ma non vogliamo dirvi troppo, perche' il piacere di giocare un'avventura e' proprio quello di scoprire da soli cosa bisogna fare. Il gioco completo vale la pena di essere acquistato.

[1] Conrad deve affrontare nemici di ogni genere e risolvere un mucchio di enigmi.
[2] Per poter proseguire dovete disattivare quei raggi.
[3] Conrad in un momento di introspezione.

■ Controlli

- S 1 **Accucciarsi**
- 2 **Spostarsi a destra**
- S 2 **Spostarsi a sinistra**
- □ **Sparare**
- ○ **Saltare**
- ✕ **Correre**

■ Caratteristiche
Un mucchio di livelli e una vasta area in 3D tutta da esplorare.

■ Ulteriori informazioni
Fade To Black è recensito su questo numero di PSM a pagina 66. Si è meritato un bel 8 e il simbolo di "Gioco Consigliato".





VC-D

- AUTORE: **Stewart Sargaison**
- STILE: **Demo grafico**
- PROGRAMMA: **Demo non giocabile**

Se volete sapere la verità, siamo un po' sballati. Non potrebbe essere altrimenti visto che bbiamo appena guardato l'ultima versione di V-CD per una ventina di minuti.

I disegni si formano e si modificano a seconda del tempo del CD audio da voi scelto. Per far funzionare il VC-D inserite il demo nella PlayStation e attendete il messaggio che vi dice di inserire il CD audio. Noi consigliamo *Passion* di Peter Gabriel, dalla colonna sonora di *L'ultima tentazione di Cristo*.

Non esagerate, perché potreste andare FUORI DI TESTA. Caricare per credere...

■ Comandi

Usate R 2 e L ‹ per una passare da traccia all'altra del CD audio.





The Web dal punto di vista della pallina.

Niente paura!
Questi programmi sono versioni di pre-produzione di giochi finiti. Se si impiantano, resettate semplicemente la PlayStation e ricaricateli. Non succederà niente.



Pro Pinball – The Web

- CASA: **Empire Interactive**
- STILE: **Flipper**
- PROGRAMMA: **Demo giocabile**

Italiani, popolo di eroi, poeti e navigatori, avete ben cento secondi per fare il record in questo divertente gioco di flipper. In poche parole, nel demo troverete il gioco completo ma in dosi di 100 secondi. Il movimento della pallina è molto realistico e le visuali di gioco sono una gioia per gli occhi. Se siete dei giocatori davvero abili, forse riuscirete magari ad attivare il fantasmagorico Multiball Mode, in cui dovrete vedervela con ben quattro palline contemporaneamente.
Rampe, respingenti, ostacoli da colpire, bonus a volontà fanno di questo gioco uno dei migliori esempi di simulazione di flipper su console.

■ Comandi

Tasto direzionale – Flipper sinistro
○ **Flipper destro**
✕ **Lancia pallina**
Pulsanti L/R – Spingere

■ Caratteristiche
Ore e ore di divertimento e diverse inquadrature del piano di gioco.

■ Ulteriori informazioni
La recensione è a pagina 82.
Voto: sette, consigliato.





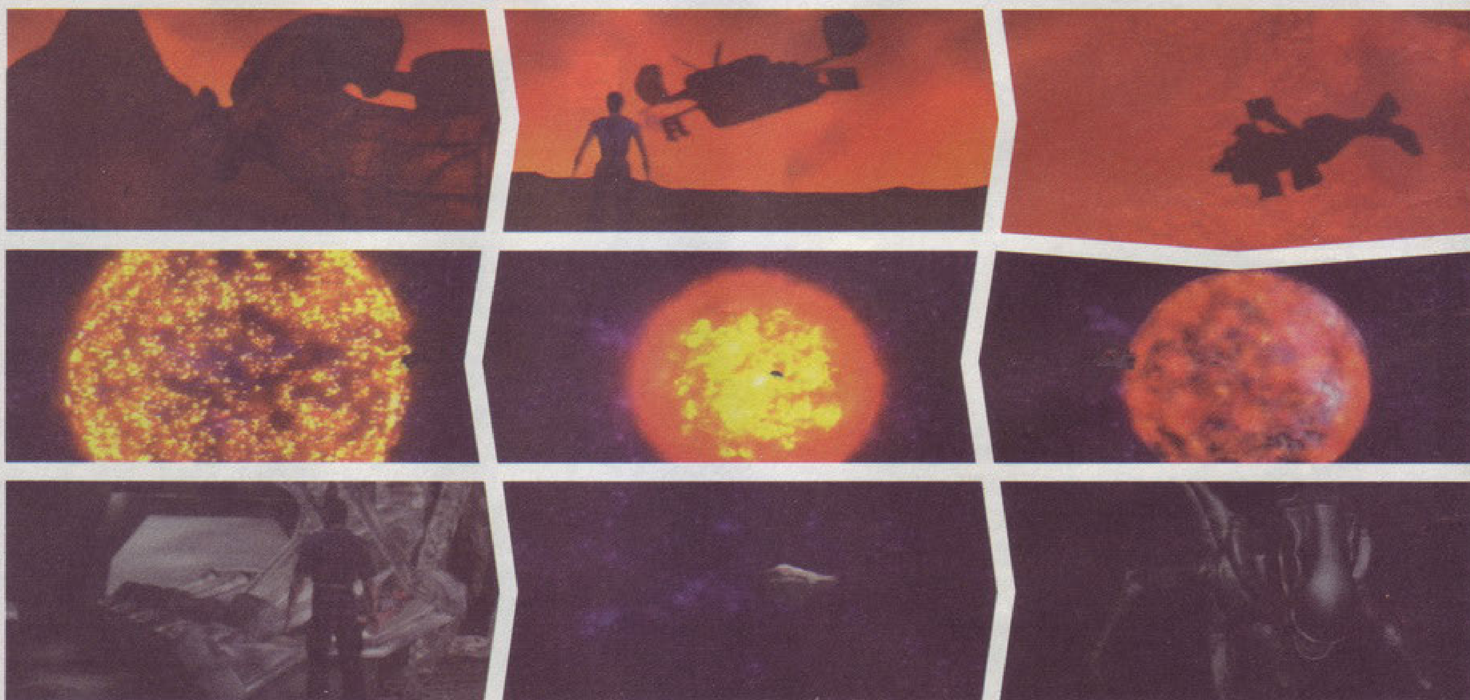
Il tavolo di gioco di *The Web* nello splendore del Technicolor... ehm, del 3D.

Alien Trilogy

Ogni mese vi presenteremo la fine di un particolare gioco, senza alcun riguardo per coloro che non l'hanno ancora finito. In questo primo numero cominciamo con *Alien Trilogy*, lo sparatutto in prima persona della Acclaim, ispirato alla serie cinematografica interpretata da Sigourney Weaver. Ah, è anche uno dei giochi che consigliamo questo mese in PSM News.

Avete esplorato *centinaia di corridoi* e distrutto centinaia di mostri di ogni genere, forma e dimensioni.

La vostra silhouette si staglia contro il cielo fiammeggiante, **mentre l'astronave** che vi riporterà a casa sta atterrando. Finalmente, l'incubo è finito, *o no?*



Arrivederci al mese prossimo

Anche se alle feste natalizie mancano ancora due mesi, il CD allegato al numero di ottobre di PSM è come se fosse un regalo di Natale anticipato. Infatti, conterrà i demo di *F1*, *Broken Sword*, *Die Hard Trilogy*, *Crash Bandicoot*, e *Supersonic Racers*.

All'interno della rivista, uno speciale dedicato ai giochi di piattaforme vi racconterà passato, presente e futuro del genere più classico dei videogiochi. E per restare in tema, recensiremo l'attesissimo *Crash Bandicoot*. Se dopo l'anteprima di questo numero siete curiosi di sapere com'è *Wipeout 2097*, la recensione soddisferà qualunque vostra curiosità. Per finire, un profilo esclusivo dell'Electronic Arts, più le anteprime di *Spot Goes to Hollywood*, *Grid Runner*, and *Wing Commander 4*. Vi basta?



PlayStation Magazine

PlayStation Magazine, la rivista ufficiale, si propone di fornjre ai suoi lettori le informazioni più aggiornate su qualunque aspetto del mondo e dei giochi PlayStation.

Uno stretto rapporto con la Sony Computer Entertainment ci dà accesso esclusivo al software e alle notizie più recenti, oltre a consentirci di allegare alla rivista il CD Ufficiale.

Le nostre recensioni dei giochi PlayStation sono complete, oneste e autorevoli e offrono "consigli per gli acquisti" indipendenti e imparziali.

Fateli provare prima a noi, così non correrete il rischio di giocarli voi.

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473



L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

A METÀ SETTEMBRE



INCREDIBILE DOPPIO EVENTO

Tekken 2

SONY PLAYSTATION

VERSIONE ITALIANA

99.000

IVA INCLUSA

L'ARCOBALENO

NUOVO PUNTO VENDITA

VIA CANDIA 56

ESCLUSIVA T-SHIRT IN OMAGGIO

PER CHI ACQUISTA O PRENOTA TEKKEN 2



Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER

PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Roma **Via Cassia, 6/c** Tel. 06/33.33.486

Via Candia, 56 Tel. 06/397.435.17

È uscita la rivista di computer che ti fa capire tutto. Dalla prima all'ultima parola





UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI

IL MIO COMPUTER E' LA TUA RIVISTA